1

STAR TREK®

LA COLECCIÓN



PLANETA DeAGOSTINI

STAR TREK®

LA COLECCIÓN

VOLUMEN 1

PLANETA DeAGOSTINI

ÍNDICE

LAS PELÍCULAS

EL PERSONAJE-EL ACTOR





TECNOLOGÍA

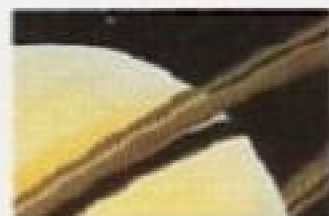
ENTRE BASTIDORES





MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA

STAR TREK MANÍA


LA HISTORIA

MUNDOS INFINITOS

CIENCIA-FICCIÓN

LA SAGA (La serie original)

LAS PALABRAS CLAVE



Edita: Editorial Planeta-DeAgostini, S.A., Barcelona

Presidente: José Manuel Lara
Consejero delegado: Carlos Fernández
Director editorial: Virgilio Ortega
Director general de producción: Félix García
Coordinador general: Fernando Mir

Proyecto y realización:
Istituto Geografico De Agostini - Novara
Colaboradores: Rolando del Guerra,
Genoveva Gómez, Ana Mª Meca
Diseño gráfico: Carlos Bonet

Redacción y administración:
Aribau 185, 08021 Barcelona

™, ® & © 1997 Paramount Pictures.
All Rights Reserved. STAR TREK and Related
Marks are Trademarks of Paramount Pictures.
Planeta-De Agostini Authorized User.
© 1997, Editorial Planeta-DeAgostini, S.A., Barcelona

ISBN Obra completa: 84 395 5378 1
Volumen 1: 84 395 5380 3
Depósito legal: B-2.641-1997

Fotocomposición y fotomecánica:
Ormograf (Barcelona)

Impresión:
Cayfosa, Santa Perpètua de Mogoda,
Barcelona
Impreso en España · Printed in Spain

STAR TREK: LA PELÍCULA

FICHA TÉCNICA

Título original: *Star Trek: The Motion Picture*, USA 1979

Dirigida por:
Robert Wise
Guion:
Alan Dean Foster
Escenografía:
Harold Livingstone
Producción:
Gene Roddenberry
Música:
Jerry Goldsmith
Fotografía:
Richard H. Kline, A.S.C.
Montaje:
Todd Ramsay
Efectos especiales:
Douglas Trumbull, John Dykstra
Vestuario:
Robert Fletcher

Nota: Existe una versión más larga (14 minutos) publicada en lengua inglesa en vídeo e inédita en cine.

Intérpretes:

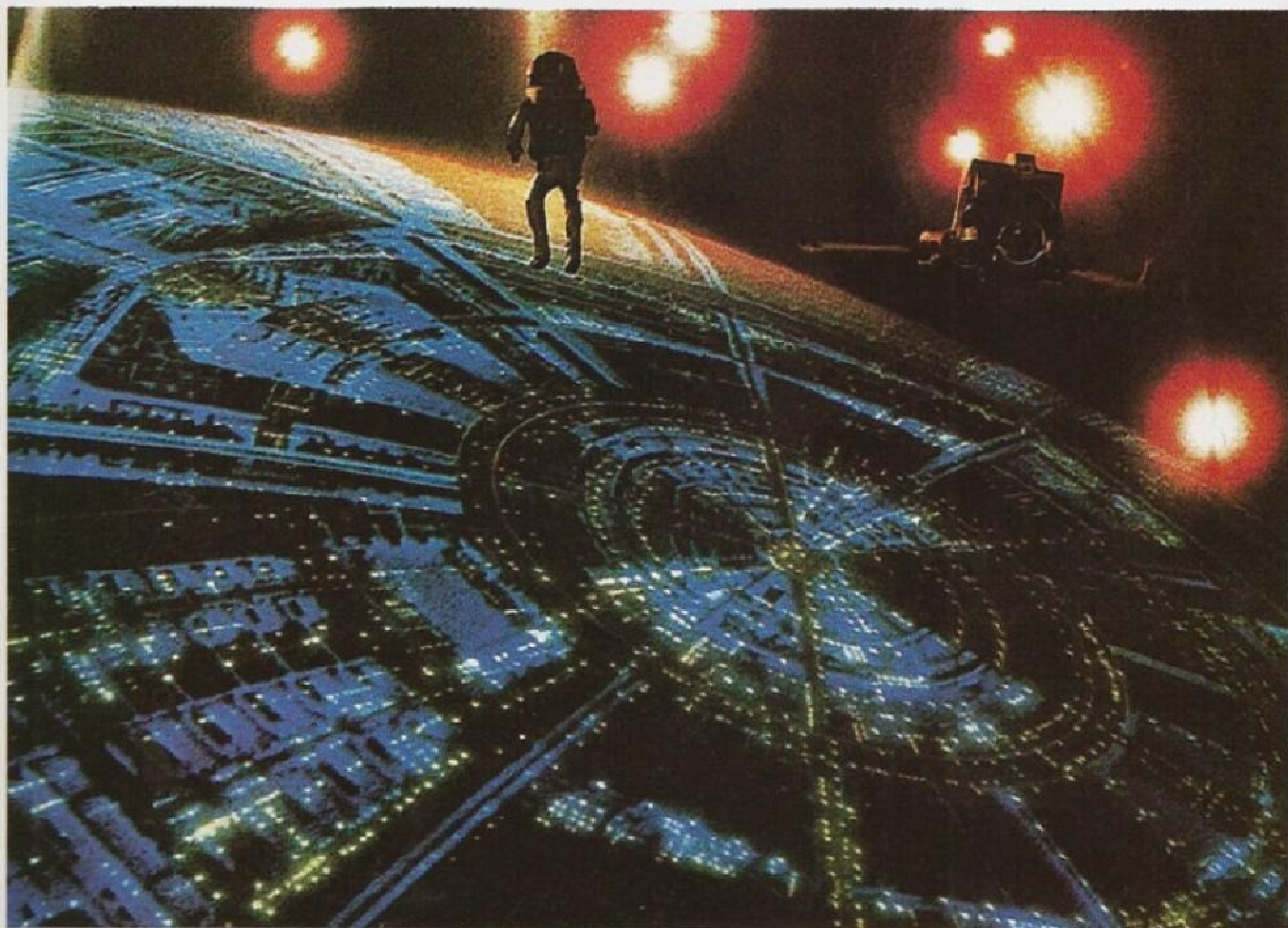
William Shatner	*Almirante James T. Kirk*
Leonard Nimoy	*Señor Spock*
DeForest Kelley	*Doctor Leonard McCoy*
James Doohan	*Montgomery "Scotty" Scott*
Walter Koenig	*Chekov*
George Takei	*Sulu*
Nichelle Nichols	*Uhura*
Majel Barret	*Doctora Christine Chapel*
Grace Lee Whitney	*Jefe de Transportadores Janice Rand*
Stephen Collins	*Comandante Willard Decker*
Persis Khambatta	*Ilia*

Produción:
Paramount Pictures
Estreno mundial:
diciembre de 1979
Estreno España:
1980
Duración:
130 minutos

HOMBRES, LÓGICA, MÁQUINAS Y EMOCIONES

Tres naves klingon, de patrulla por los confines del Imperio, encuentran en su territorio una gigantesca nube de energía que las destruye. De repente se dispara la alarma: la misteriosa y amenazadora nube se dirige directamente hacia la Tierra. La nave estelar *U.S.S. Enterprise*, que ha sido botada hace poco y que todavía no ha sido probada, es la única nave de la Flota Estelar capaz de interceptarla a tiempo. A su mando se encuentra el almirante Kirk, ansioso por hacerse cargo de nuevo de una misión operativa. Después de algunos incidentes y después que también Spock se haya unido a la tripulación, la *Enterprise* zarpa hacia el espacio, donde descubre que la nube es en realidad un inmenso

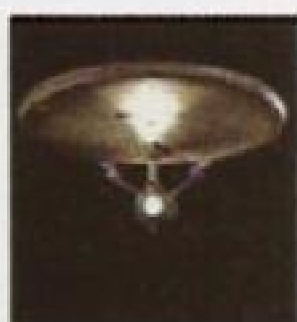
Spock en el espacio mientras intenta contactar V'ger.



campo de energía que oculta un objeto en su interior.
El primer contacto con el extraño objeto es traumático: una sonda de gran potencia examina la *Enterprise* y rapta a la navegante Ilia, mientras la nave es atraída cada vez con mayor fuerza hacia el interior del campo de energía, donde se encuentra una gigantesca construcción. Ilia reaparece poco después, pero pronto la tripulación advierte que la nueva "Ilia" es sólo una copia, una máquina construida para convertirse en el portavoz del ente, que se presenta como V'ger. Spock, aventurándose sin autorización en la extraña nave, descubre gracias a sus poderes mentales que V'ger en realidad está buscando la respuesta a algunas preguntas fundamentales: "¿Quién soy? ¿Hay otro más allá de mí?". Sin embargo, las sorpresas no han terminado. Kirk consigue convencer a Ilia que si V'ger desea obtener respuesta a sus preguntas y descubrir si existe quien le ha creado, debe hablar con los seres vivos –que V'ger reconoce sólo como inútiles "unidades de carbono"– y no destruirlos. Convencido por sus argumentos, V'ger atrae la *Enterprise* al interior de la nube hasta conducirla al corazón de la estructura, desde donde está enviando señales que transmite utilizando el antiguo código Morse. La tripulación de la *Enterprise* se encuentra ante el descubrimiento más desconcertante de todos: el ente V'ger es en realidad una vieja sonda espacial terrestre enmohecida y averiada: la vieja Voyager 6, una nave-máquina que ha adquirido consciencia.







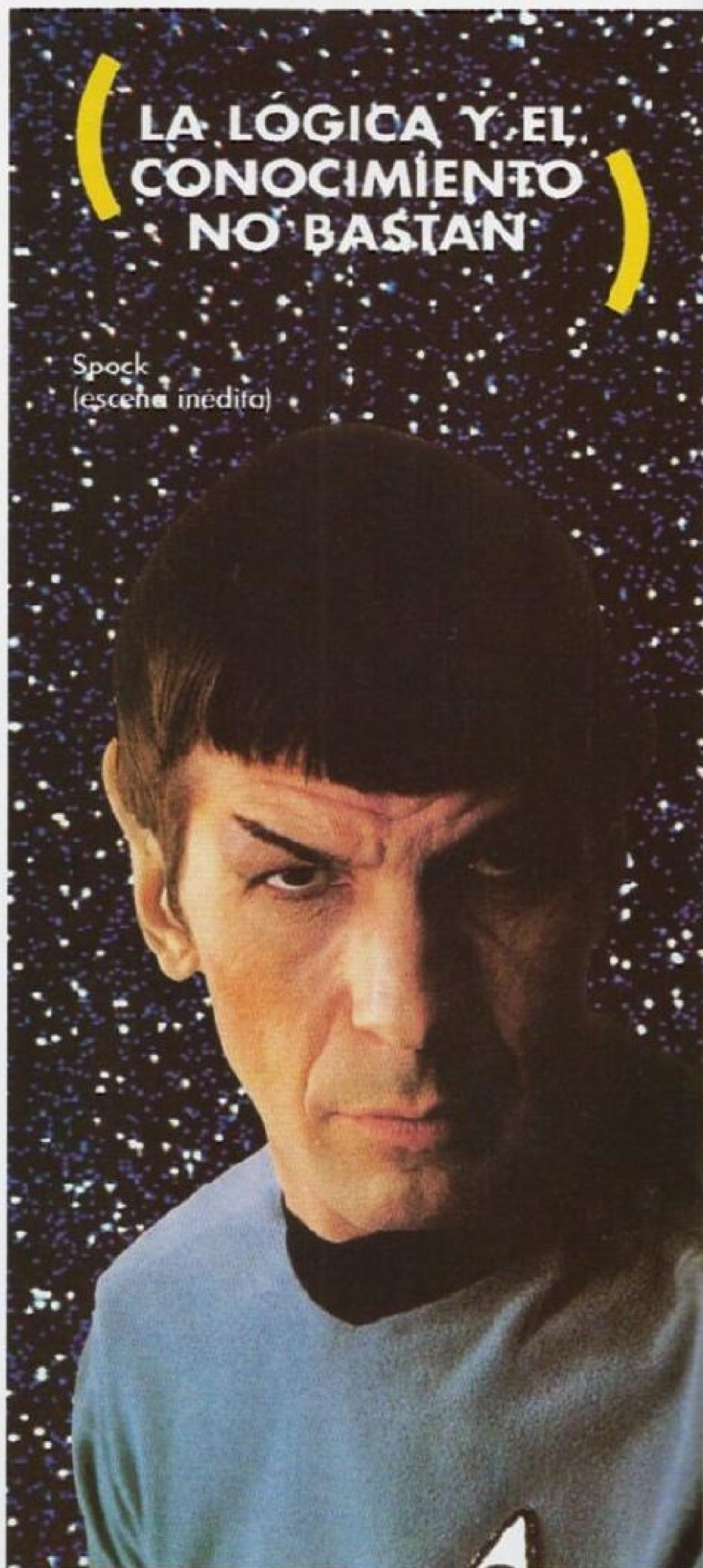
UNA LÁGRIMA SOBRE EL VÍDEO

En la versión larga de Star Trek: La película, *que no llegó a las salas de proyección y que ha aparecido únicamente en videocasete en lengua inglesa, la escena inédita más interesante es sin duda aquella en que Spock vierte una lágrima por el sentimiento de vacío que ha advertido en V'ger. La escena dura apenas unos pocos segundos, pero es un momento espacialmente conmovedor. Por un lado, permite comprender qué vacía se encuentra la entidad V'ger sin las emociones humanas y por otro nos hace entender las intenciones de Spock. El sorprendido vulcano se encuentra frente a una entidad que representa lo que él siempre ha querido llegar a ser: un ser privado de emotividad, totalmente racional... y se da cuenta que esto no es suficiente para llenar la existencia de un ser vivo: ¡para hacerlo, necesita, después de todo, las emociones!*

UN ÉXITO DE 44 MILLONES DE DÓLARES

La primera película de la larga saga cinematográfica, en realidad no debía ser una superproducción cinematográfica, ¡sino una segunda serie televisiva! Pero comencemos por el principio.

Desde el último episodio de la primera serie de televisión, producido en 1969, los aficionados a la saga habían esperado impacientemente su retorno a la pequeña pantalla. Después de años de rumores, confirmaciones y desmentidos, pareció que el sueño podía convertirse en realidad: en 1977 la compañía Paramount comunicó oficialmente los planes para la realización de una nueva serie televisiva con la *U.S.S. Enterprise*. Este anuncio formaba parte de un proyecto mucho más amplio: la Paramount quería crear en Estados Unidos una cuarta cadena de alcance nacional (además de los tres colosos ya existentes ABC, NBC y CBS), y la proyectada cadena contaría con la nueva ***Star Trek*** como serie puntera. Gene Roddenberry, el creador de la saga, se puso manos a la obra para reagrupar el reparto original. Se construyeron nuevos decorados, se diseñó un nuevo vestuario y se empezó a delinear la nueva premisa argumental: en la nueva serie, la *U.S.S. Enterprise*, que



Spock (escena inédita)



DIRECTOR POR CASUALIDAD

"La invasión de los ladrones de cuerpos" (1945); "The Set-Up" (1949); "Marcado por el odio" (1956); "Ultimátum a la Tierra" (1951); "La ley de la horca" (1956); "El Yang-Tsé en llamas" (1966), "La amenaza de Andrómeda" (1970). . . Son sólo algunos de los filmes de éxito rodados por Robert Wise, el gran director de Hollywood escogido para dirigir el primer largometraje de la saga de **Star Trek**. *Wise inició su carrera cinematográfica trabajando en el montaje, y se contaba entre los montadores favoritos de Orson Welles, con quien trabajó en "Ciudadano Kane" y en "El cuarto mandamiento". A la dirección, como ocurre con frecuencia en Hollywood, llegó por casualidad el día en que fue llamado a sustituir al director de la película de horror "The Curse of the Cat People" (1944). Empezó así a encadenar una serie de grandes éxitos, hasta el momento en que dirigió* **Star Trek**: La película, *haciendo la competencia a grandes directores como George Lucas, Steven Spielberg y Francis Ford Coppola. Su nombre aparece en la crónica de los Oscar a la dirección gracias a dos trabajos de gran éxito: el musical "West Side Story "(1961), a partir de la obra de Leonard Bernstein, y "Sonrisas y lágrimas" (1965).*



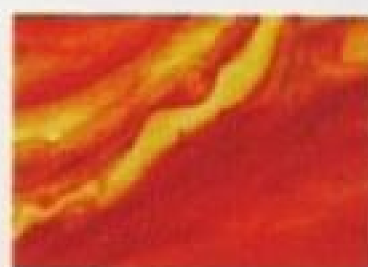
Robert Wise en el plató de Star Trek.

tras su primera misión de cinco años había vuelto a los astilleros navales de la Flota y había sido modernizada, emprendería una segunda misión.

Por desgracia, la Paramount no consiguió el apoyo de las suficientes emisoras de televisión para hacer viable su proyectada cadena, por lo que, pocos meses antes de su previsto lanzamiento, el proyecto se esfumó.

La guerra de las galaxias

Pero en 1977 ocurrió un acontecimiento inesperado en el ambiente cinematográfico: "La guerra de las galaxias", un film claramente de ciencia-ficción, un género que hasta la fecha no era considerado provechoso, obtuvo un éxito sin precedentes, ayudado por sus asombrosos efectos especiales. La Paramount decidió entonces aprovechar la ocasión: ***Star Trek*** se convertiría en una película. Después de todo, decorados y vestuario estaban a punto y el reparto disponible; sólo faltaba conseguir recuperar bastante dinero para amortizar los notables gastos de producción en que había incurrido la prevista serie.







La elección del director recayó en Robert Wise, un veterano de Hollywood que ya había firmado dos obras maestras de la ciencia-ficción: "Ultimátum a la Tierra" (1951) y "La amenaza de Andrómeda" (1970). Con la construcción de nuevos decorados, ya que los realizados para la televisión eran muy poco detallados para la pantalla grande, la realización de un nuevo vestuario y la planificación de nuevos efectos especiales, el modesto film creció hasta alcanzar dimensiones notables: ***Star Trek*** se convirtió en el proyecto más importante de la Paramount para 1979. El rodaje se inició en agosto de 1978. Los problemas de reescri-





Ilia, Spock, Kirk, Decker y Sulu en el puente de mando.



UN LUGAR EN EL SOL

Durante la realización de Star Trek: La película *y pese a los numerosos problemas ocasionados por los decorados y los efectos especiales, no faltaron las anécdotas... En efecto, en esta película algunos afortunados trekkers consiguieron hacer realidad el mayor sueño de todos los fans de* **Star Trek**: *aparecer en la grabación de un episodio de la saga. En la escena en la que Kirk se dirige a la tripulación de la* U.S.S. Enterprise, *reunida en la sala de descanso, al menos 150 personas son fans empedernidos, encarnando el papel de extras. ¡Y pensar que había voluntarios que habrían pagado a la Paramount para poder participar!*

tura del guión fueron importantes y Robert Wise estaba bastante preocupado por el hecho de tener que iniciar la filmación sin que el guión estuviese finalizado: sólo la primera parte era definitiva, las otras dos terceras partes estaban aún por revisar. Con frecuencia las escenas eran reescritas incluso pocas horas antes de iniciarse la grabación. Asimismo, muchas escenas recogían las reacciones de la tripulación frente a V'ger, y los actores se veían obligados a reaccionar frente a... nada, ya que todos los efectos especiales serían añadidos en postproducción.



Shatner con el escritor David Gerrold y una fan durante el rodaje de Star Trek.

Esos mismos efectos especiales crearon también grandes problemas. Conforme el proyecto se adecuaba al paso a la pantalla grande, se exigía el uso de modelos y técnicas más sofisticados, por lo que los efectos especiales pasaron por las manos de varias empresas, con diversos retoques. De cualquier modo, el trabajo prosiguió en un clima relativamente tranquilo e Isaac Asimov, el gran escritor de ciencia-ficción, fue requerido para que diera su opinión: como siempre, el "factor credibilidad" estaba en primer plano. La Paramount dispuso que la película estuviera finalizada hacia los primeros días de diciembre de 1979. El rodaje y la postproducción debieron por tanto acelerarse, con el riesgo de no poder respetar el plazo. Robert Wise, por ejemplo, vio la película montada sólo cinco días antes de la primera proyección. Finalmente, el film estuvo preparado: había costado 44 millones de dólares, y se había convertido, en aquella época, en el film más costoso de todos los tiempos, aunque debe tenerse en cuenta que la suma comprendía los gastos de producción de la prevista serie televisiva y de los efectos especiales no utilizados. La película se estrenó finalmente el 6 de diciembre de 1979.



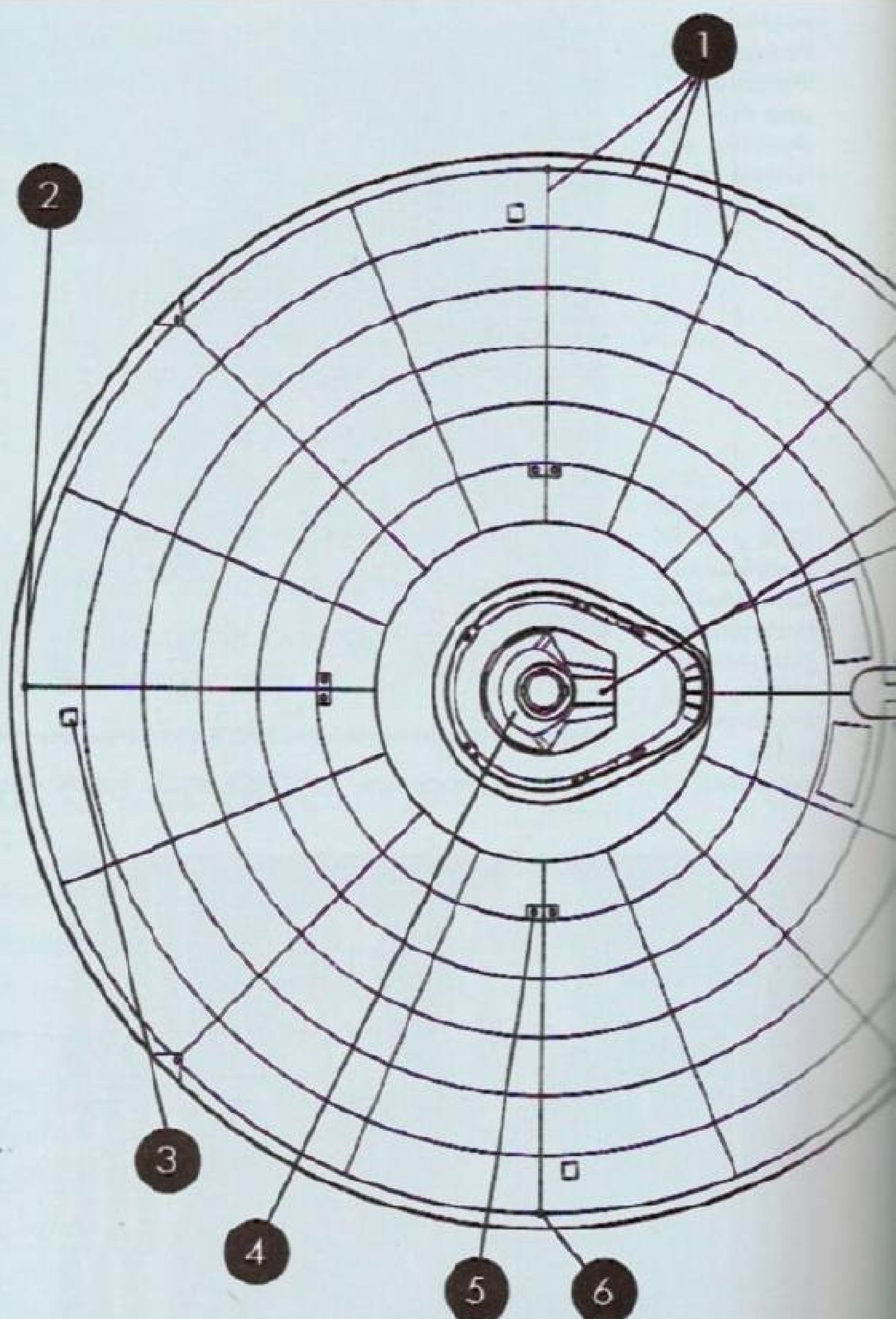
Kirk y Spock dejan la Enterprise para explorar V'ger (foto de la película).



U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701 (ÉPOCA: 2271)

La *U.S.S. Enterprise NCC-1701* que aparece en *Star Trek: La película* es la nave insignia de la Flota Estelar. La estructura sobre la que fue realizada es la de la primera *U.S.S. Enterprise* (o sea, la que aparece en la serie de televisión) que, tras haber superado la primera misión de exploración de cinco años, fue devuelta a los astilleros de la Flota para una remodelación. Los

1. Rejilla superior del escudo
2. Luz de posición anterior
3. Escotilla de mantenimiento
4. Puente de mando
5. Batería fáser
6. Luces de movimiento
7. Luces de formación
8. Cristal de deflexión de impulso
9. Luz de navegación
10. Cristal de amplificación magnatómica
11. Propulsores de estabilización
12. Propulsores de estabilización
13. Luz de navegación
14. Fáser
15. Puertas del hangar de lanzaderas
16. Refrigeración del estadio final



Una vista en planta de la Enterprise, indicando los principales elementos estructurales presentes en la parte superior de la nave.

trabajos duraron dos años y medio, y finalmente, en el 2271, con motivo de la amenaza representada por V'ger, la nueva nave estelar fue botada.

La tripulación de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701* está compuesta por 428 hombres y 72 oficiales. La nave tiene una longitud de 305 metros y puede alcanzar, en caso de emergencia, velocidad de hiperespacio factor 12.



La U.S.S. Enterprise se aproxima a la estación espacial Regula I.

CAPITÁN JAMES TIBERIUS KIRK



Con su mirada soñadora e intensa, Kirk es el preferido de las mujeres.

Nacido en el año 2233 en Iowa, en la Tierra, James Kirk se convirtió, con apenas treinta años, en el capitán más joven de la Flota Estelar. Al mando de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701*, llevó a término la ya legendaria primera misión de cinco años de 2264 a 2269. Después, con el grado de almirante, ocupó durante dos años y medio el puesto de Jefe de Operaciones de la Flota, hasta la crisis de V'ger, en la que volvió a asumir el mando de la *Enterprise*. En 2286, después del secuestro de la *Enterprise*, fue llevado ante el Consejo Federal, pero algunas circunstancias atenuantes hicieron que la condena coincidiese con su mayor deseo: la degradación a capitán y la asignación del mando de la nueva *U.S.S. Enterprise NCC 1701-A*. Su carrera terminó en 2294, durante la botadura de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-B* cuando, en el curso del encuentro con la anomalía espacio-temporal llamada Nexus, Kirk se sacrificó para salvar la nave y a su tripulación. Dado por muerto, en realidad Kirk estaba atrapado en el interior del Nexus, del cual "salió" 78 años más tarde para ayudar al capitán Picard durante el incidente con el Doctor Soran. Sin embargo, resultó muerto durante la lucha para la salvación del sistema de Veridia.

AUDAZ ROBACORAZONES



Coraje, dotes físicas y control de la situación: éstas son las grandes prerrogativas del capitán Kirk, auténtico héroe americano lanzado al espacio. Kirk sólo tiene una debilidad, muy disculpable: las mujeres.

WILLIAM SHATNER

William Shatner, nacido el 22 de marzo de 1931 en Montreal, Canadá, debutó en el teatro con la obra "Tamburlaine". Su debut cinematográfico se produjo en "Los hermanos Karamazov", película de la que era coprotagonista. Shatner continuó actuando también en teatro, y fue mientras interpretaba en Nueva York "El mundo de Suzie Wong" cuando fue visto por Gene Roddenberry, que le eligió para interpretar el papel del capitán Kirk en la primera serie televisiva de ***Star Trek***.

La relación de filmes y series de televisión en los que ha participado Shatner es larguísima. Recordemos entre ellos la serie de TV "T. J. Hooker" y la película "Aterriza como puedas", mientras entre sus trabajos más recientes figura el programa "Rescue 911". En su activo Shatner cuenta también con numerosas direcciones teatrales, entre ellas "La gata sobre el tejado de zinc", en la cual actuaba su segunda mujer Marcy Lafferty. Sus hazañas "en el puente de mando" incluyen también su participación como guionista y director del quinto film de la saga, *Star Trek V: La última frontera*, para el que colaboró también en el diseño de los decorados. Ha debutado co-



mo escritor de ciencia-ficción con el libro *Trek War*, que ha dado origen después a una auténtica saga que comprende otros libros, telefilmes y dibujos animados. Su pasión son los caballos de carreras y algunos campeones de su cuadra han ganado prestigiosos premios en concursos hípicos.



NUESTRO PRESENTE, SU PASADO

Cuando se piensa en la relación entre ***Star Trek*** y la realidad de todos los días, vienen en seguida a la memoria objetos como los comunicadores, los ordenadores con interface vocal, el transportador, los replicadores... toda una serie de tecnologías que o están a punto o podrían en el futuro convertirse en realidad.

Sin embargo, ***Star Trek*** ya se ha enraizado profundamente en nuestro presente, englobándolo sin más como si fuera el pasado. ¿Una paradoja? No exactamente.

En 1976, cuando la NASA lanzó el programa Space Shuttle, se produjo una enorme campaña de cartas diri-



gidas al presidente de Estados Unidos de aquel momento, Gerald Ford. Las cartas llevaban la firma de millones de fans de ***Star Trek***, que pedían a la NASA y al presidente que bautizaran a la primera lanzadera espacial con el nombre de su nave preferida, la *U.S.S. Enterprise*. A Ford no le resultó difícil aceptar: durante años ***Star Trek*** había contribuido a alimentar la pasión de los ciudadanos americanos por el espacio, incrementando el deseo de los jóvenes para dedicarse a la ciencia, la astronomía y la



FANTASÍAS REALES Y REALIDADES FANTÁSTICAS

¿Se basa la imaginación en la realidad o más bien es lo real lo que acaba tomando la forma de nuestro imaginario? Es una pregunta que parece tremendamente filosófica ("El mundo es una representación nuestra", decía Schopenhauer), pero que se convierte en un apasionante problema si se concreta. La ciencia-ficción juega siempre en este espacio, pintando un mundo fantástico, que quizá sea todavía más real que la realidad, sólo que. . . anticipándose a su tiempo. La saga completa de **Star Trek** *es pues un extraordinario ejemplo de cómo puede ejercerse una relación de cambio continuo entre la ficción y la realidad. Tal vez, como se muestra en este texto, la respuesta a la pregunta esté en el justo medio. Quizá es que realidad e imaginación se dan la mano, o hasta puede ser que sean la misma cosa.*



***Los actores de la serie original de* Star Trek *posan reunidos ante la lanzadera* Enterprise.**

medicina. Fue así como la primera lanzadera que salió del hangar de la NASA se llamó *Enterprise*, y fue botada al ritmo de la célebre sintonía de la serie de televisión. La lanzadera, la nave espacial *Enterprise* de la realidad, no llegó a volar en el espacio, pero dio literalmente la vuelta al mundo durante las pruebas aerodinámicas, a caballo de un Boeing 747. La paradoja, sin embargo, no acaba aquí: en la primera película de la saga, los autores quisieron establecer de una vez por todas la relación entre la *Enterprise* de la ficción y la de la realidad y en una escena de *Star Trek: La película*, uno de los protagonistas muestra una serie de fotografías, dispuestas en la sala de descanso de la nave, que representan "todas las naves que se han llamado *Enterprise*". Entre estas figuran naturalmente el antiguo velero, el célebre portaaviones y, obviamente, la lanzadera, presentada así como precursora de la *Enterprise* del film, pero en realidad hija de la misma gracias a la campaña de cartas de los trekkers.

1. EL NACIMIENTO

Gene Roddenberry, autor y productor de series televisivas desde finales de los años 50, empezó a pensar en ***Star Trek*** en los primeros años 60, cuando trabajaba para la Metro Goldwyn-Mayer. El primer esbozo por escrito de la idea de la serie data del 11 de marzo de 1964, pero el formato del proyecto no gustó de entrada y fue rechazado por la MGM. En realidad, hacer que se aceptara una serie como la que había propuesto Roddenberry no era tan sencillo. Hasta aquel momento la ciencia-ficción había sido considerada un género prácticamente infantil, mientras que Roddenberry, en cambio, la entendía como una extrapolación de los actuales conocimientos y teorías elaboradas de tal manera que, aunque aparecieran ideas técnicamente imposible en el presente, pudieran al menos plantearse como una hipótesis probable. Y, sobre todo, lo consideraba un género que, al igual que otros, podía tratar también la problemática social y, en realidad, toda clase de historias, y no sólo con monstruos procedentes de planetas lejanos.



Pero además, la serie requería un notable esfuerzo financiero: todo el atrezzo, el vestuario y la escenogra-



Un boceto original realizado para el primer episodio.

fía deberían ser construidos desde cero, sin poder utilizar, como se solía hacer, decorados y vestuario ya existentes, usados para producciones anteriores.

Después de haber propuesto la idea a otras productoras y haber obtenido en síntesis la misma respuesta ("idea interesante, pero demasiado arriesgada"), bajo indicación de su agente, Roddenberry se dirigió a los estudios Desilu, que habían prosperado bajo la dirección de Lucille Ball. Con el primer proyecto de ***Star Trek*** y con otras ideas para diversas series, Gene Roddenberry consiguió finalmente firmar un contrato con la Desilu, como productor de "pilotos", o sea episodios de presentación de series de TV, cuyo fin era recoger los temas principales que trataría la serie, situar a los personajes y ser proyectados a un grupo de espectadores preseleccionados, cuya reacción determinaría el desarrollo o no de esa serie.

Después de haber obtenido la colaboración de la Desilu, aún hacía falta encontrar los clientes a quienes vender la serie. Casi inmediatamente, Oscar Katz, el vicepresidente encargado de la producción televisiva de la Desilu, anunció que había organizado una reunión con la CBS, uno de las tres principales cadenas estadounidenses.

Pese a una detallada explicación de su idea, Roddenberry obtuvo una respuesta negativa: la CBS ya tenía algo similar en cartera, la serie "Lost in Space", y consideraba imposible producir dos series de ciencia-ficción a la vez. En mayo, Katz organizó un encuentro con Mort Werner, el vicepresidente responsable de la programación de la NBC. A Werner le gustó la idea y entregó a Roddenberry 20.000 dólares a cambio de los cuales él se comprometía a escribir tres historias basadas en la serie, entre las cuales la NBC escogería una para hacer el capítulo piloto. Hacia finales de junio de 1964, las tres historias estaban acabadas y fueron presentadas a la cadena. Pese a que los directivos tenían sus reservas, ya que Roddenberry era un novato en el mundo de la producción y la Desilu ni se podía comparar con la MGM, escogieron una de las tres historias: "The Cage". Para la producción de la serie, Roddenberry pidió ayuda a diversos asesores y profesionales que, con un intercambio de memorándums que se ha convertido en histórico, sentaron las bases de la credibilidad de la ambientación de ***Star Trek***. Esta iba a ser la característica fundamental de la serie, una elección que influiría fuertemente en todo el trabajo de producción.

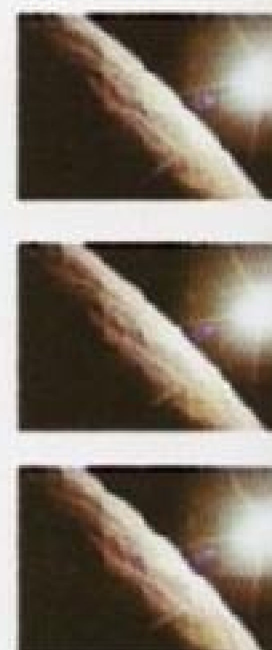


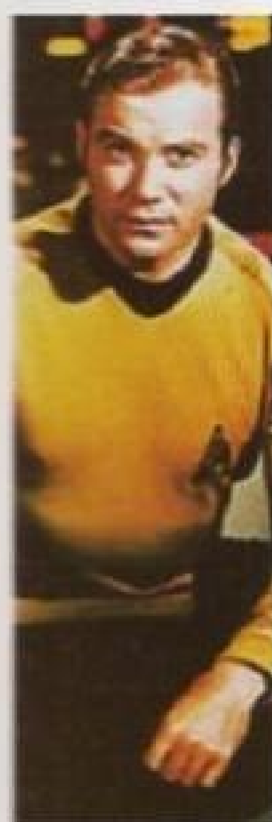
Gene Roddenberry, el creador de la saga.

continuará

LA LENGUA DE LAS ESTRELLAS

Como todo mundo que se precie, también el de ***Star Trek*** ha elaborado un lenguaje propio que, para quien lo oye por primera vez, puede parecer difícil, si no esotérico. Para orientar a los novatos he aquí ahora un pequeño vocabulario, una lista razonable de términos y que permitirá a todos penetrar en el fantástico mundo de los trekkers.





KOLINAHR - Disciplina ritual vulcana mediante la cual los adeptos consiguen eliminar toda emoción residual para concentrarse así en el estudio y la disciplina de la lógica pura.

QAPLA' - Saludo y despedida klingon, utilizado sobre todo en caso de batallas, que significa "Éxito".

CUADRANTE - Cada una de las cuatro áreas en las que se divide cartográficamente nuestra galaxia. El cuadrante Alfa comprende los sectores controlados por la Federación, el Imperio Klingon y el Romulano.

VELOCIDAD DE HIPERESPACIO - Velocidad superior a la de la luz, utilizada para cubrir las enormes distancias que separan un sistema planetario de otro. La velocidad de crucero de la *U.S.S. Enterprise* es de hiperespacio factor 6, equivalente a 392 veces la velocidad de la luz.



VELOCIDAD DE IMPULSO - Velocidad inferior a la de la luz, usada para cubrir las distancias dentro de un sistema solar, de un planeta a otro o entre objetos próximos.

LARGA Y PRÓSPERA VIDA - Típico saludo de los vulcanos, acompañado habitualmente por el gesto efectuado con la mano alzada con la palma hacia adelante, en el cual los dedos (índice y medio unidos, y anular y meñique unidos) se abren en "V".

STAR TREK II: LA IRA DE KHAN

Título original: *Star Trek II: The Wrath of Khan*, 1982

FICHA TÉCNICA

Dirigida por:
Nicholas Meyer
Argumento:
Harve Bennett y Jack B. Sowards
Guión:
Jack B. Sowards
Producción:
Robert Sallin
Productor ejecutivo:
Harve Bennett
Asesor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Música:
James Horner
Fotografía:
Gayne Rescher, A.S.C.
Montaje:
William P. Dornisch
Efectos especiales:
Industrial Light & Magic
Vestuario:
Robert Fletcher

NOTA: En EE.UU. se preparó una versión especial para la televisión con casi 2 minutos de escenas inéditas.

Intérpretes:

William Shatner	Almirante James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard "Bones" McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Kirstie Alley	Saavik
Bibi Besch	Carol Marcus
Ricardo Montalban	Khan
Paul Winfield	Terrell

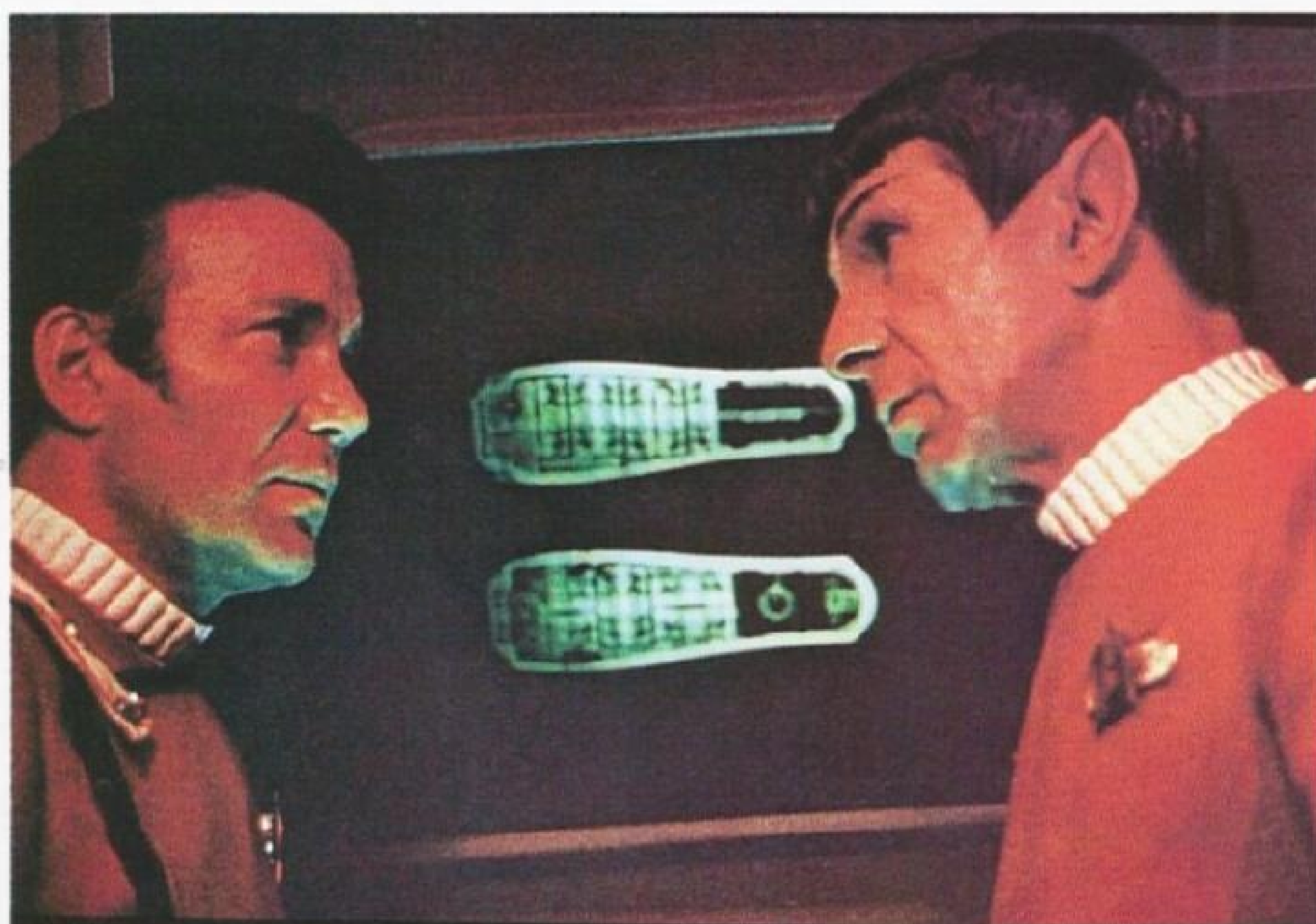
Produción:
Paramount Pictures
Estreno mundial:
Junio de 1982
Duración:
109 minutos

UNA TRAMPA EN EL ESPACIO

La nave insignia de la Flota Estelar, la *U.S.S. Enterprise*, que está llevando a cabo un viaje de entrenamiento de cadetes, capta una señal de socorro procedente de Regula Uno, una estación espacial dedicada a la investigación científica. El equipo de científicos encabezado por la doctora Carol Marcus está en peligro, y también lo está su increíble experimento: Génesis, un aparato capaz de transformar planetas sin vida en mundos exuberantes. Es un invento extraordinario que, sin embargo, en manos equivocadas, podría transformarse en una poderosa arma destructora. Desgraciadamente, el proyecto despierta la codicia del malvado Khan, rescatado en un planeta lejano por la tripulación de la *U.S.S. Reliant*, al mando del capitán Terrell. Khan es un tirano que sobrevivió a las guerras eugénicas del siglo XX, y a quien, quince años atrás, el entonces capitán Kirk despertó de su sueño criogénico acogiéndolo en la *Enterprise*. Al intentar Khan adueñarse de la nave, Kirk le desterró para evitar que pusiera en peligro la Federación. Ahora, Khan quiere vengarse de su enemigo, y sabe que, apropiándose del experimento Génesis, podrá atraer a Kirk y a la *Enterprise* a su trampa...



Scott y McCoy sujetan a Kirk, que intenta salvar a Spock.



Arriba, Kirk y McCoy, de inspección en ingeniería. A la izquierda, Kirk y Spock descubren el peligro de Génesis.

UN HOMBRE NUEVO AL MANDO

Como siempre, son los resultados de taquilla los que deciden si una película puede tener o no continuación. En el caso de la segunda secuela cinematográfica de la saga creada por Roddenberry, parecía que todo funcionaba: la primera ***Star Trek*** había recaudado 175 millones de dólares en todo el mundo, una cantidad realmente importante. Sin embargo, la Paramount temió durante mucho tiempo no poder cubrir del todo los gastos: los costes de la pri-



mera película habían sido exorbitantes, así que, cuando se decidió rodar la segunda, el presupuesto quedó reducido al mínimo. Tanto fue así que, en un primer momento, la producción fue asignada al departamento televisivo de la Paramount, con la opción de proyectar la película en

***La tripulación de la nave* U.S.S. Enterprise *al completo, con los nuevos uniformes utilizados en* Star Trek II.**



los cines sólo si alcanzaba la calidad suficiente. Los directivos de Paramount ofrecieron la producción a Gene Roddenberry, pero sin darle el control creativo. Roddenberry rechazó la oferta, pasando a ser el "asesor ejecutivo": por primera vez, ya no sería él el responsable de un episodio de la saga. La elección de su sucesor fue difícil. La persona elegida podría hacer un buen trabajo o bien acabar con el mito: las responsabilidades eran enormes. Finalmente, la elección recayó en Harve Bennett, productor de numerosas series de televisión, entre las cuales se encuentran "El hombre de seis millones de dólares", "La mujer biónica" y "Mod Squad". Bennett se dio cuenta de inmediato de que su tarea no iba a ser nada fácil: el fenómeno ***Star Trek*** se había convertido ya en leyenda. De modo que, para prepararse, decidió revisar todos los episodios de la serie. Le interesó de forma especial el



UNA DESPEDIDA DIGNA

Fue Harve Bennett quien tomó personalmente la decisión de introducir los compases de "Amazing Grace", el acompañamiento tradicional de los entierros en el Reino Unido, en la escena en que Spock es sepultado en el espacio (véase la foto). Tiempo atrás, el productor había asistido a los funerales de un amigo, un general escocés, y había quedado impresionado por la música. Ello le empujó a elegir este tema para representar el homenaje de Scotty a su amigo Spock.



Sobre estas líneas, Khan, el único tirano superviviente de las guerras eugénicas del siglo XX. Arriba, a la izquierda, Spock "entrega" sus recuerdos a McCoy.



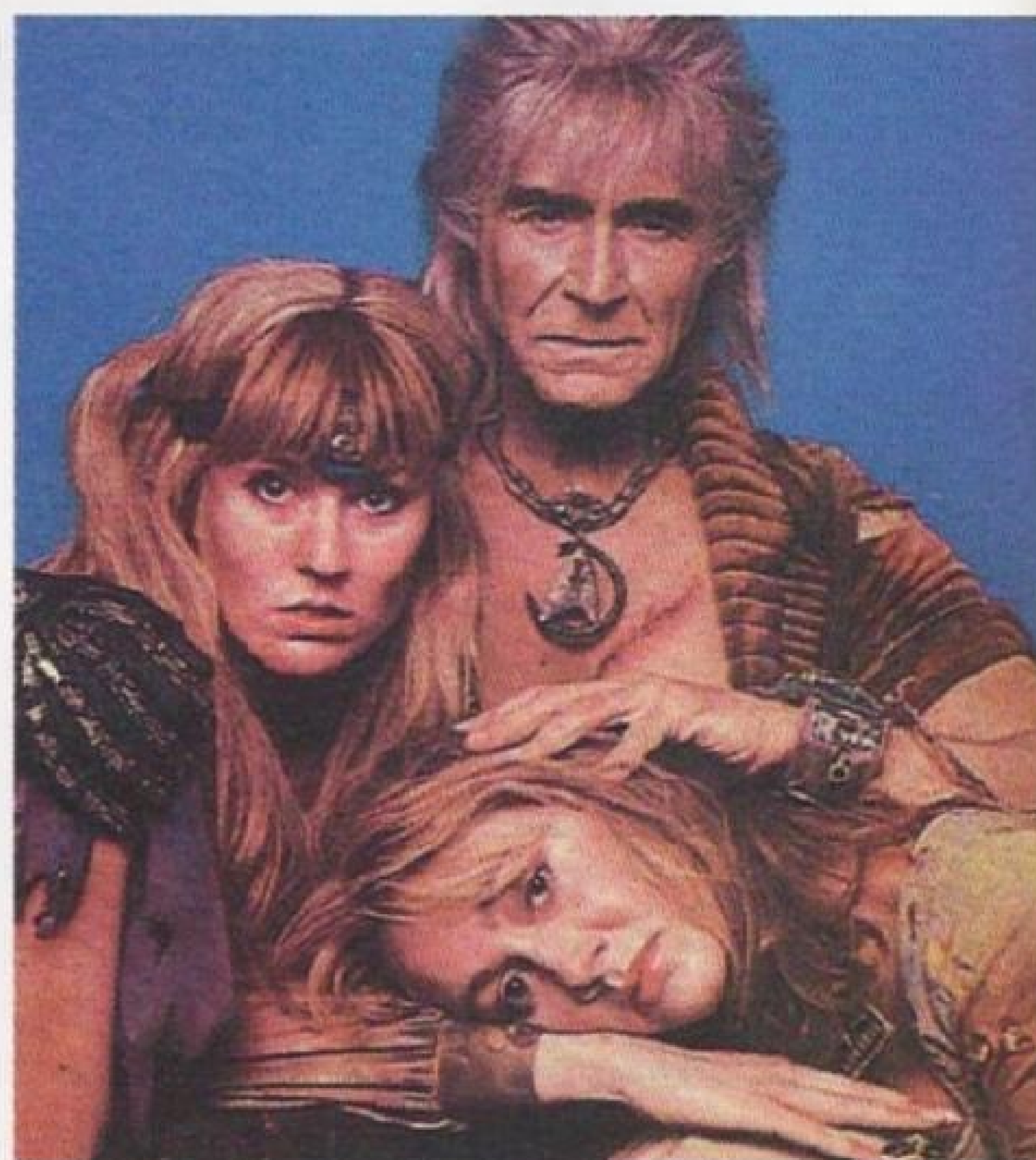
episodio "Semilla espacial", en el que Ricardo Montalbán interpretaba magistralmente el personaje de Khan, y decidió que fuera el protagonista de la película. Bennett envió el primer borrador del guión a Gary Nardino, presidente de Paramount Television, el 13 de noviembre de 1980. Se pusieron en contacto con Ricardo Montalbán; éste estaba rodando la serie "Fantasilandia" pero, como el papel de Khan le gustaba, se las arregló para compaginar el rodaje de la serie de TV con el de *Star Trek II: La ira de Khan.*

Una decisión inesperada fue en cambio la del intérprete de Spock, Leonard Nimoy, que ya no quería desempeñar el papel del vulcano. De hecho, el actor pensaba que ya no tenía nada que ofrecer con este personaje y prefería dedicarse a otras cosas (por aquel entonces Nimoy era ya un buen escritor y fotógrafo). Pero Bennett no se dio por vencido: *"Si encuentro una historia que te guste, ¿quedará una puerta abierta?"* —insistió—. *"¡Desde luego!"* —fue la respuesta de Nimoy—. Y así ocurrió. El guionista, Jack B. Sowards, que colaboraba con Bennett, tuvo una idea que, en su opinión, podía interesar a Nimoy: *"¿Por qué no matamos a Spock?"* Bennett habló de ello con Nimoy que, huelga decirlo, quedó... "fascinado" y declaró su disponibilidad.

SABER AFRONTAR LA MUERTE ES AL MENOS TAN IMPORTANTE COMO SABER AFRONTAR LA VIDA

Kirk

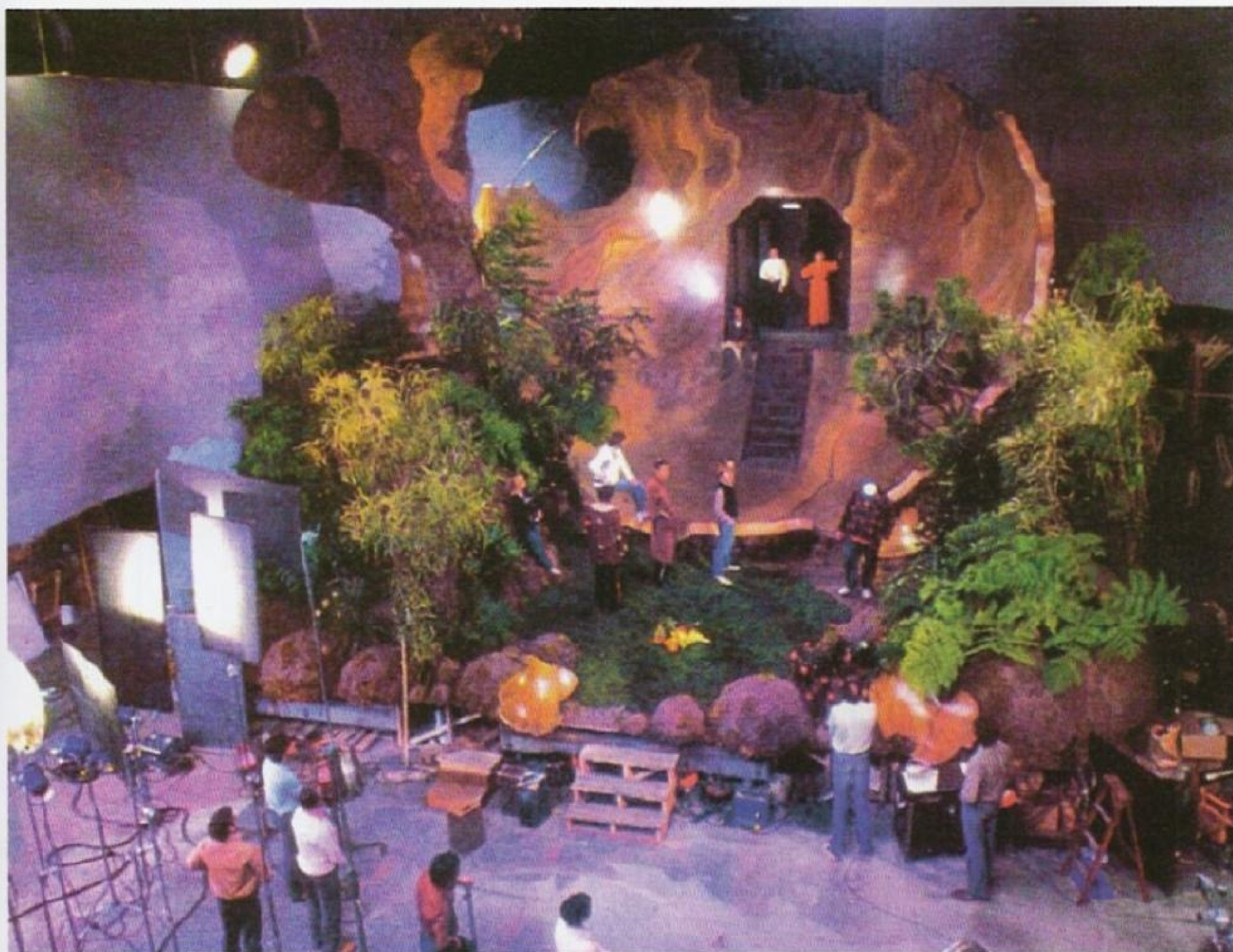
No obstante, cuando los aficionados conocieron la noticia, en octubre de 1981, iniciaron inmediatamente una



Otra imagen de Khan, interpretado por Ricardo Montalbán.

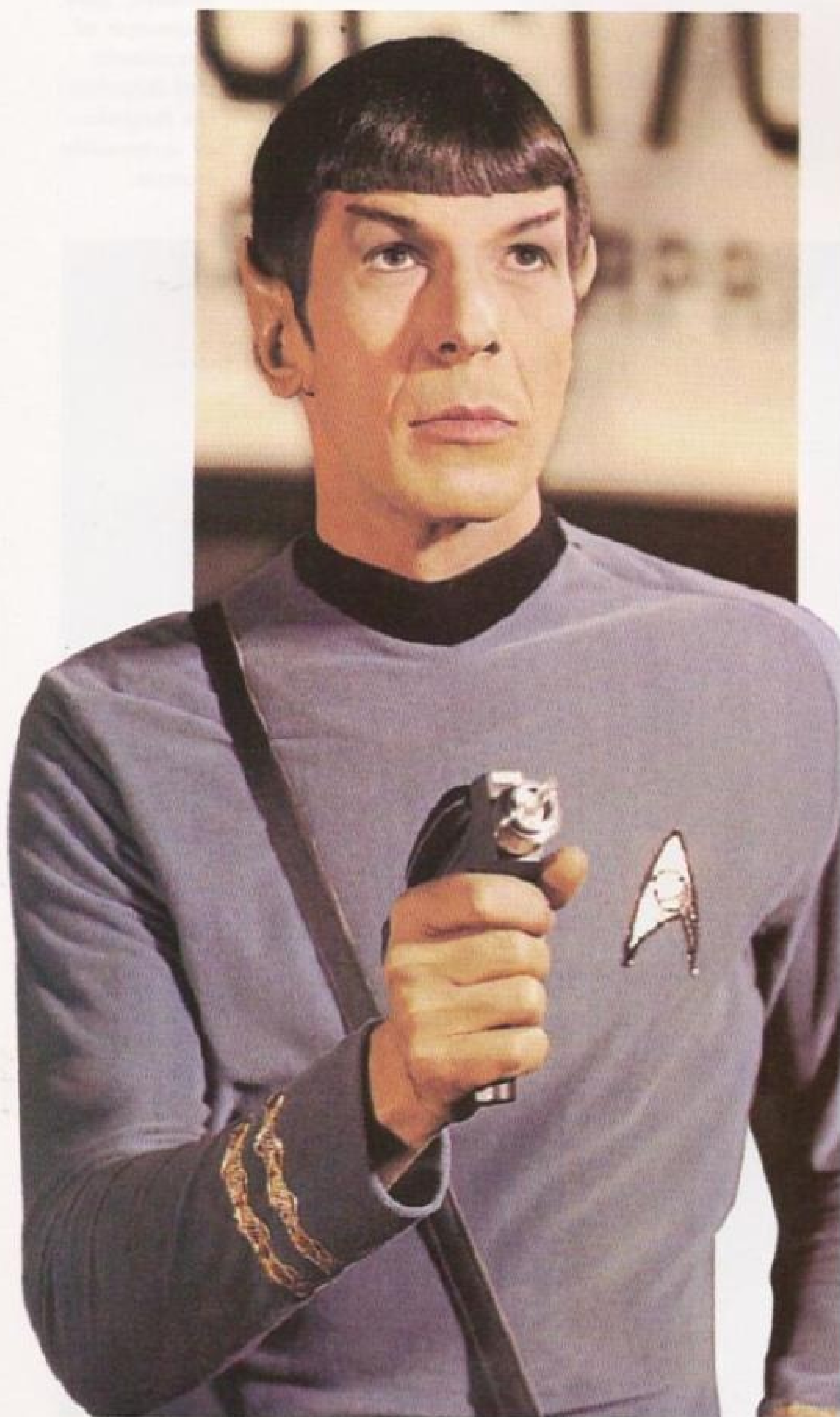
campaña de cartas para salvar a Spock. Para calmar las aguas, la productora hizo correr el rumor de que se rodarían dos finales, en uno de los cuales Spock no moriría, y que sólo en el último momento se tomaría la decisión de cuál de los dos se iba a adoptar. El objetivo de la maniobra era crear un poco de incertidumbre. Y puede que la intervención de los trekkers no resultara del todo ineficaz: puesto que ya no existía el efecto sorpresa acerca de la muerte de Spock, Bennett tenía que transformar este hecho en el punto crucial de la película. En las primeras versiones de la historia, la muerte de Spock tenía lugar al final del primer tercio de la historia y no tenía la relevancia que tomaría en el producto final. Además, Bennett decidió rodar la escena del ataúd de Spock en la superficie de Génesis –que no se había previsto originalmente–, dejando abierta de esta forma la posibilidad de una continuación...

Una espléndida foto del rodaje, que muestra el escenario del interior de Regula, el asteroide hueco.

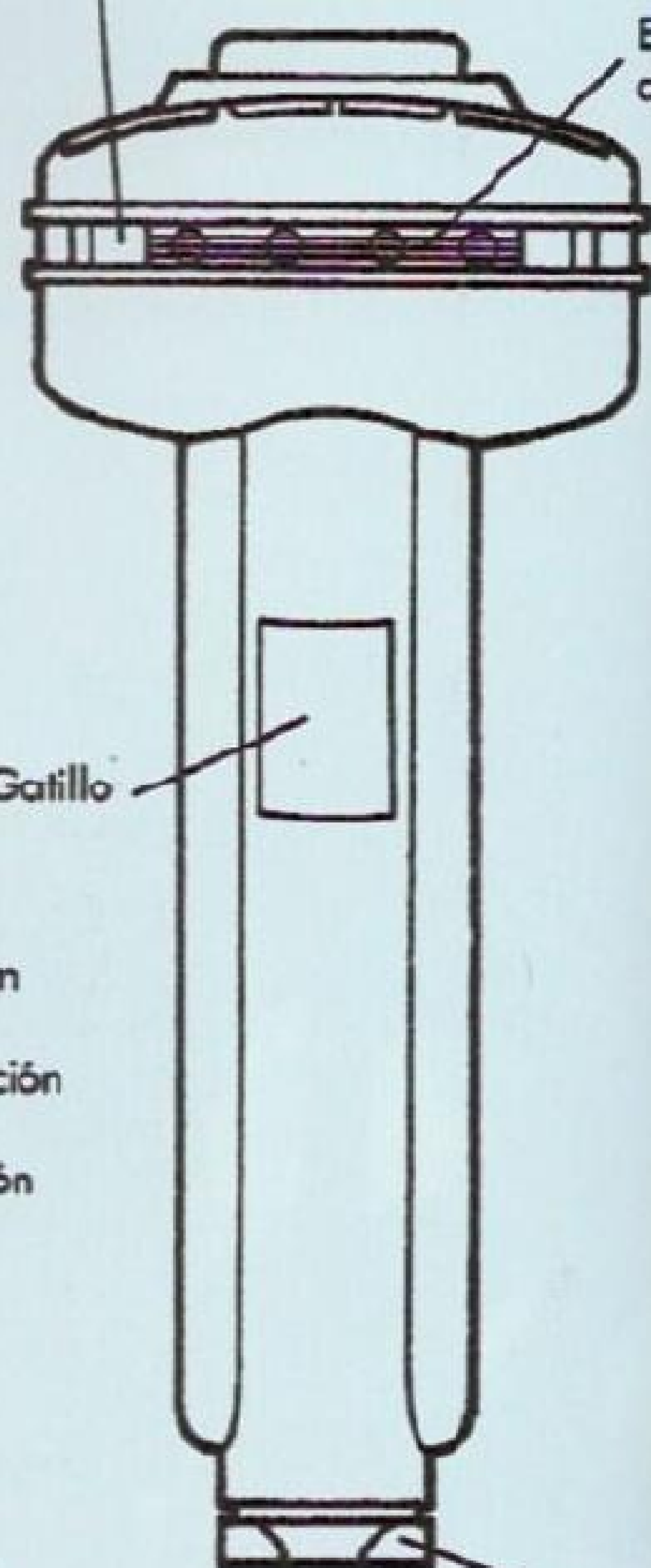


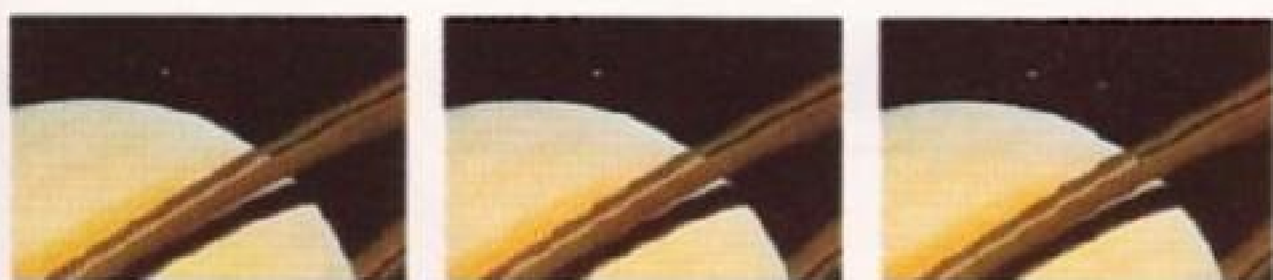
FÁSER

Bautizada con el acrónimo *PHASed Energy Rectification* (rectificación de energía de fase), el fáser es el arma portátil utilizada por el personal de la Flota Estelar. Dispone de distintas opciones de uso, con efectos que pueden ir desde el simple aturdimiento hasta la desintegración total.



***FÁSER DE TIPO IV** Una descripción detallada del arma reglamentaria del personal de la Flota Estelar.*





A lo largo de los años se han desarrollado distintos modelos de fáser. El que puede verse en estas páginas se remonta aproximadamente al año 2270 y, al igual que la mayoría de fásers, consta de dos elementos: uno más pequeño (Tipo III), que también puede usarse por separado, y uno de "pistola" que, acoplándose con el primer elemento, forma el fáser de Tipo IV descrito en la ilustración de esta doble página.

VISTA LATERAL

5
6
10
Alojamiento del cristal de dilitio
7 8 9
1 2 3 4
Fáser de tipo III (acoplado)

VISTA SUPERIOR

LEONARD "BONES" H. McCOY

Médico de a bordo en la *U.S.S. Enterprise* desde 2266, McCoy, apodado cariñosamente "Bones" ("huesos"), es un doctor que se preocupa muy seriamente por la salud física y psíquica de su tripulación. Retirado después de la mítica misión de cinco años, fue convocado de nuevo durante el incidente del V'ger y permaneció a bordo de la *Enterprise* en los años sucesivos. Con ocasión de la muerte de Spock, McCoy fue elegido como depositario de su "katra" hasta el momento del "fal-tor-pan", el antiguo ritual de Vulcano que vuelve a unir mente y cuerpo. Durante las negociaciones de paz con el Imperio Klingon, en el año 2293, se le acusó injustamente de la muerte del canciller Gorkon y fue encarcelado junto con Kirk en el planeta-prisión Rura Penthe. Esto permitió que ambos descubrieran la conspiración para acabar con las negociaciones de paz y pudieran desenmascararla. Tras retirarse del servicio activo con el grado de almirante, McCoy sigue en la actualidad a cargo de la inspección del equipamiento médico de la Flota.





AMIGO DE TODOS

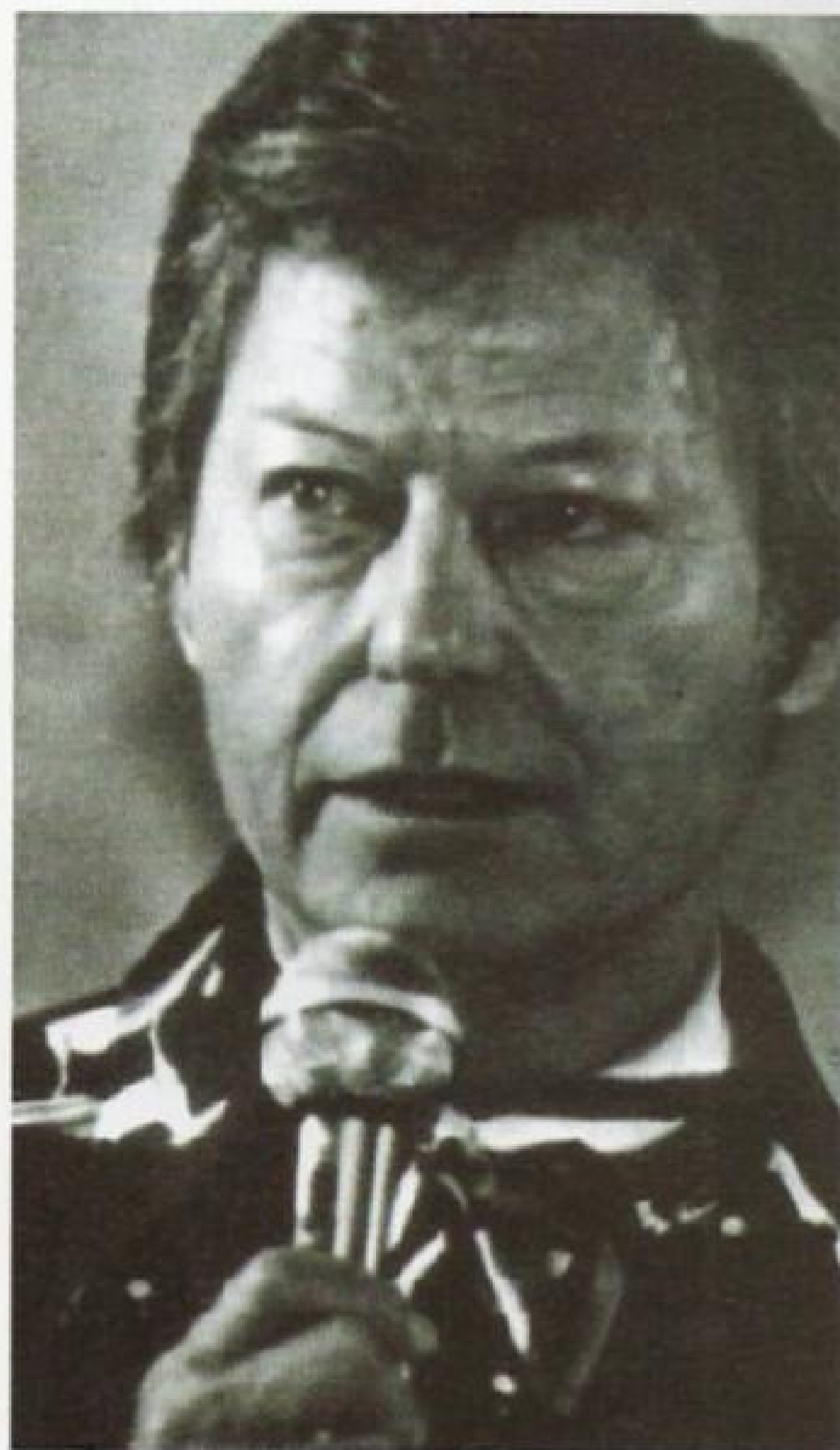
Gruñón y siempre dispuesto a discutir, McCoy es un "viejo doctor de pueblo", capaz, si se tercia, de prescribir un cóctel para curar una depresión. Siempre en desacuerdo con Spock, en realidad es uno de sus mejores amigos.

DEFOREST KELLEY

DeForest Kelley nació en el año 1920 en Atlanta, Georgia, e inició su carrera en el mundo del espectáculo cantando en el coro de una iglesia. Habiéndole escuchado una vez en la radio, la Lew Forbes Orchestra le ofreció un empleo como cantante en el Atlanta Paramount Theatre. Después de trasladarse a California, Kelley comenzó su carrera de actor con el Long Beach Theatre Group. Durante la guerra, un buscador de talentos de la Paramount le vio en una película rodada por la Armada para el entrenamiento de sus oficiales y le ofreció un contrato. Kelley permaneció con la Paramount durante dos años y medio y debutó en el cine con "Fear of the Night" (1947), de Maxwell Shane. Tras numerosas apariciones teatrales y televisivas en Nueva York, Kelley reemprendió su carrera en Hollywood y, en 1966, llegó a ***Star Trek***. Entre sus películas más famosas, junto con las de la saga de ciencia-ficción, cabe destacar "Duelo de titanes" (1957). Hay que decir que Kelley se encuentra a sus an-



chas en el papel de vaquero, y muchas de las series televisivas en las que ha participado eran del Oeste, como por ejemplo "Bonanza". Actualmente Kelley reside en Sherman Oaks, California, junto con su mujer Carolyn Dowling, con la cual está casado desde el 7 de Septiembre de 1945.



Antes de convertirse en un actor famoso, DeForest Kelley fue un apreciado cantante.

2. HACIA LA PRIMERA META

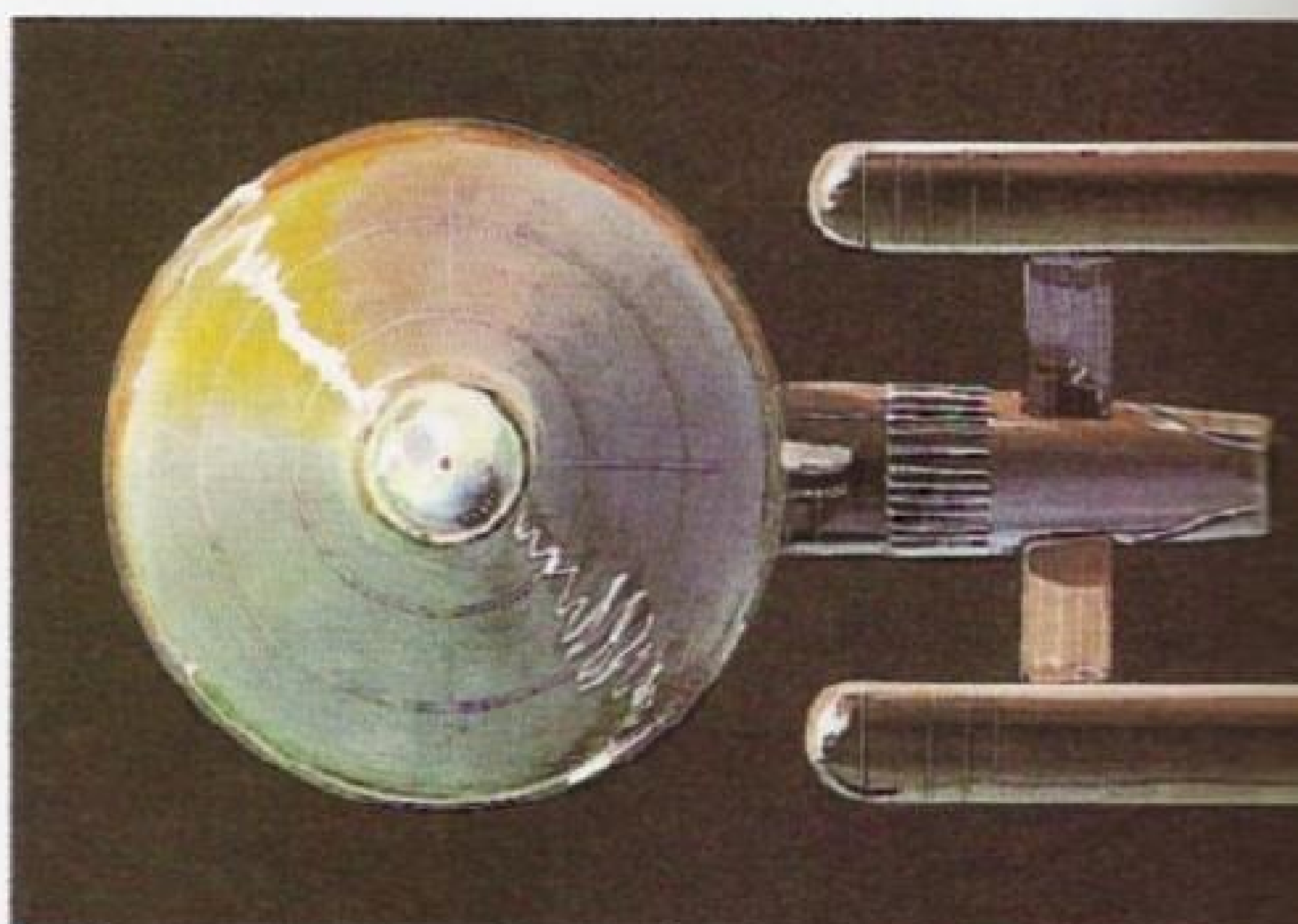
El primer problema con el que tuvo que enfrentarse la producción de los episodios de la serie clásica fue la insuperable incompatibilidad entre la ciencia del siglo XXIII y un presupuesto del siglo XX. Mostrar la *U.S.S. Enterprise* mientras aterrizaba en un planeta, por ejemplo, implicaba la construcción de carísimos decorados y la creación de elaborados efectos ópticos, y un problema análogo planteaba el traslado del personal de la nave espacial al exterior y viceversa.

De este modo, por razones de carácter puramente económico, se inventó el aparato más característico de ***Star Trek***: ¡el transportador! Nada de complicados aterrizajes y difíciles maniobras, sino un simple dispositivo que desmaterializa a la persona en un lugar y vuelve a materializarla en otro. Al fin y al cabo, el invento tenía cierta credibilidad científica: se trataba, en el fondo, de una extrapolación de las teorías que defienden la existencia de una relación de intercambio entre materia y energía.

El diseño de la propia *Enterprise* exigió meses de trabajo por parte de los directores artísticos, Matthew Jefferies y Pato Guzman, que tuvieron que presentar decenas de dibujos a Roddenberry. Al final de un largo trabajo de "destilación", obtuvieron el diseño final. La maqueta para el rodaje asumió su forma definitiva al cabo de centenares de horas de trabajo; realizada básicamente en material plástico, medía más de cuatro metros de longitud. Actualmente, esta maqueta se encuentra en Washington, en el National Air and Space Museum of the Smithsonian Institution, como símbolo de la influencia que ***Star Trek*** ha tenido en el progreso científico.



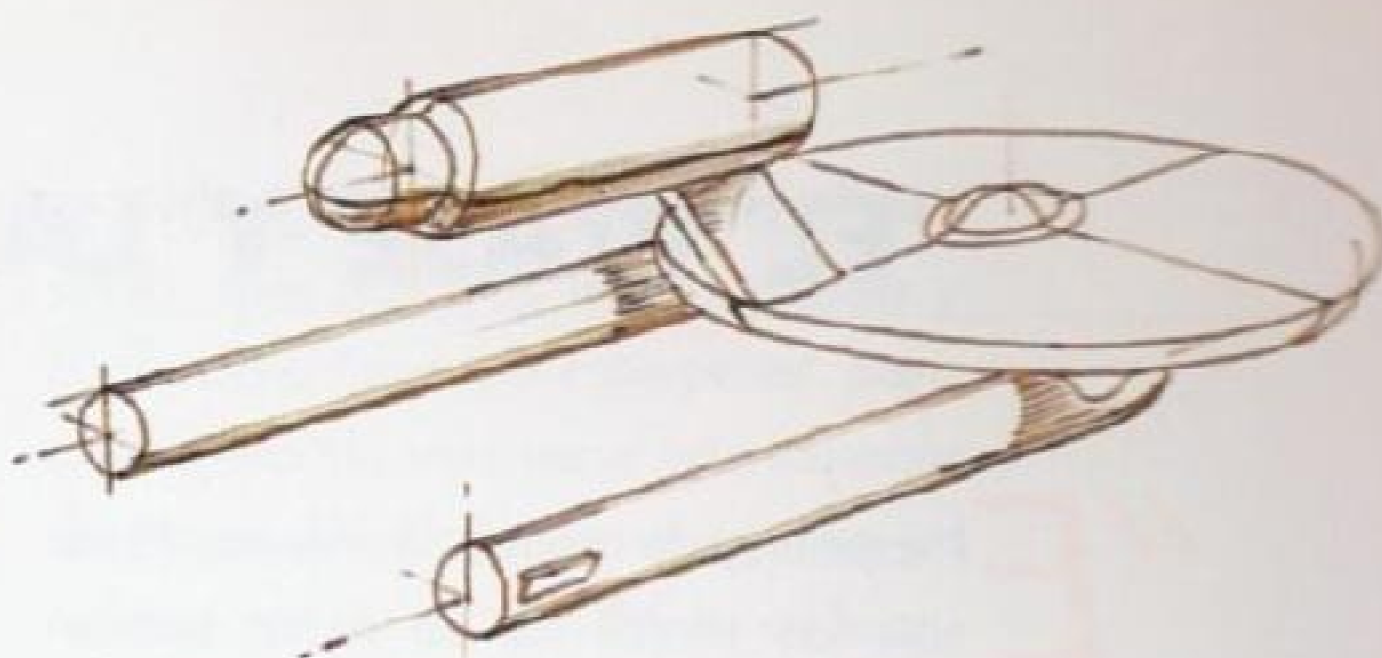
Con el fin de conseguir que el puente de mando, que tenía que representar el centro neurálgico de la na-



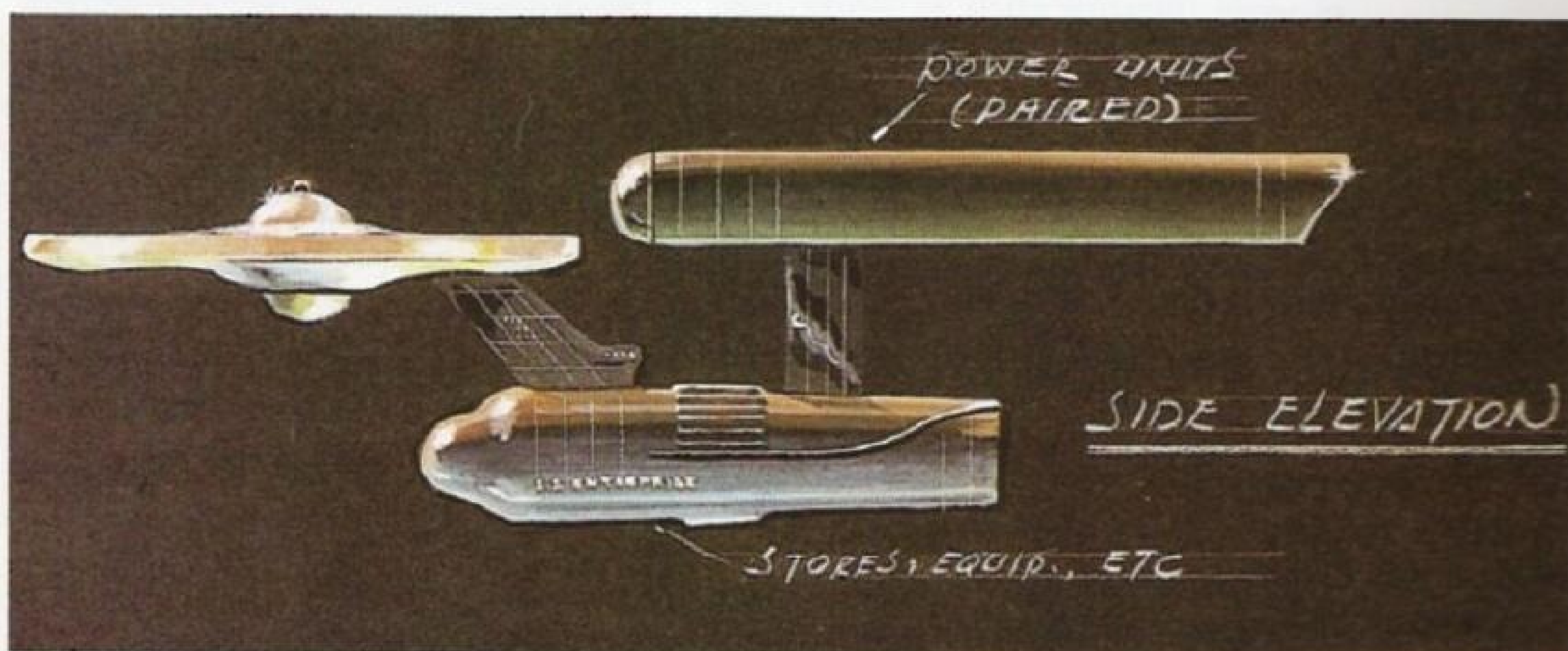
Las ilustraciones de estas páginas muestran algunos bocetos originales de la U.S.S. Enterprise.

ve, tuviera la necesaria credibilidad científica, se diseñó con la colaboración de algunos científicos. Nació así el asiento central del capitán, situado a la espalda de los puestos del piloto y del navegante, y rodeado de todos los demás, que controlarían las varias actividades de a bordo; de esta manera, el capitán podía supervisarlo todo con una simple mirada. El conjunto tenía un aspecto tan plausible que algunas compañías de investigación, e incluso la Marina de los Estados Unidos visitaron el plató, demostrando gran interés por la realización y desarrollo de los distintos elementos.

Mientras tanto, en la Desilu empezaron a preocuparse por los gastos. A los directivos les parecía absurdo invertir tanto dinero en investigaciones acerca de una nave espacial –*"Cojan un objeto en forma de puro, pónganle unas ventanillas aquí y allá y ya está! ¡Y para los interiores y el puente, basta con colocar luces intermitentes en todas partes y conseguiremos un ambiente futurista!"*–. Sin embargo, Roddenberry estaba convencido de que si al público no se le presentaba una nave espacial construida de forma funcional y rigurosa, acabaría por no creerse la serie en su conjunto. Paralelamente a los estudios sobre decorados, también se estaba escribiendo el guión del primer episodio. En este caso, también Roddenberry quería el máximo rigor científico, y por esta razón los términos técnicos fueron sometidos a la atención de distintos asesores científicos. Hacia finales de septiembre de 1964, la versión definitiva del guión fue presentada a la NBC y, finalmente, la cadena dio su aprobación para realizar el episodio piloto.







continuará

EL VIAJE Y LA CONQUISTA

"El espacio, la última frontera. Estos son los viajes de la nave estelar U.S.S. Enterprise..."

Los espacios interestelares han sido desde siempre el escenario ideal tanto de los mejores relatos de ciencia-ficción como de sus correspondientes versiones cinematográficas. El viaje espacial asume a menudo tal importancia que debe representarse con abundancia de detalles. En la mayoría de casos, el viaje en sí y su técnica de ejecución tienen tal fuerza escénica que pueden considerarse casi como una aventura dentro de la aventura, pudiendo además estar desligados de la trama. En la ciencia-ficción más clásica, el salto de las naves espaciales al hiperespacio constituye, como en el ciclo de "La guerra de las galaxias" un espectáculo autónomo. En cambio, cuando el viaje intergaláctico es parte integrante de la trama, puede convertirse incluso en un "casus belli", tal como ocurre en la saga de "Dune".

Hay que decir que a menudo se intenta no profundizar en la cuestión de la compatibilidad con nuestros conocimientos reales. Un caso ejemplar es el problema de la velocidad máxima teórica que pueda alcanzarse: la de la luz. Evitar su planteamiento permite que los protagonistas se ahorren siglos o milenios de hibernación –a los que, en cambio no puede sustraerse la encantadora teniente Ripley en "Alien"–, o bien les permite escapar al destino de los protagonistas de la serie del "Planeta de los simios", que, habiendo viajado a la velocidad de la luz, vuelven a un planeta Tierra en el que ya han transcurrido miles de años.



En ***Star Trek*** dejan que sean Stephen Hawking y compañía los que resuelvan el problema de la distorsión espacio-temporal: su preocupación se centra en inventar motores que permitan a la nave estelar *Enterprise* viajar por la galaxia a velocidad hiperespacial. Así, también resulta posible desplazarse a través del tiempo, con frecuentes referencias a hechos históricos de nuestro pasado reciente, junto con otros de pura fantasía, llevando la línea recta del flujo temporal de tal manera que nosotros mismos nos convirtamos en protagonistas o responsables de los hechos. Este concepto, retomado muchas veces, se encuentra de manera explícita en la primera película, en la cual se pone de manifiesto de forma im-

pecable el contacto entre nosotros y nuestros héroes del futuro. Esto sucede a través del hallazgo de la sonda Voyager (V'ger) que, después de llevar durante miles de años su/nuestro mensaje a través de las estrellas, intenta conectar con su propio creador. Un mensaje que es la declaración de existencia del ser humano en el universo, que nosotros hemos escrito y confiado a "nuestra *Enterprise*" para el primero de una serie interminable de viajes. Un viaje que comienza en nuestro presente para llevarnos lejos, en el espacio y en el tiempo, más allá de la última frontera...

ESPÍRITU, NACIMIENTO Y DESTRUCCIÓN

Seguimos con la presentación de un "vocabulario básico" que permita acceder al lenguaje empleado en el mundo fantástico de la gran saga de ***Star Trek***. Aquí tenemos la explicación de algunos términos fundamentales para la comprensión de situaciones presentes en *Star Trek II: La ira de Khan*. Como puede verse, esta vez se trata de cuestiones realmente serias, tanto para la vida de una persona como para la humanidad...

KATRA - Es la palabra vulcana para denominar el espíritu viviente de un individuo. En el momento de morir, a través de una fusión mental, los vulcanos dejan su propio Katra a un amigo, para que lo lleve a su hogar.

PROYECTO GÉNESIS - Este proyecto se basaba en la utilización de un dispositivo que contiene protomateria, la cual, al detonar en planetas desprovistos de vida, generaba una matriz vital en la que posteriormente podían crecer plantas y desarrollarse otras formas de vida. No obstante, la presencia de protomateria implica desventajas y peligros, puesto que los planetas así creados decaen muy rápidamente, sin posibilidad de consolidarse en el tiempo.

GUERRAS EUGÉNICAS - Conflictos sangrientos provocados por las tiranías de "superhombres", creados genéticamente para gobernar la Tierra de finales del siglo XX. Debido a su prepotencia y a las guerras que enfrentaban a unos con otros, la Tierra llegó al borde de la catástrofe, si bien a finales del año 1996 todos los tiranos fueron depuestos y sólo uno de ellos, Khan, logró huir.

TODOS LOS EPISODIOS

Empezamos en esta sección la lista completa de todos los episodios de la serie clásica de televisión: la Serie Original (The Original Series).
La lista sigue el orden cronológico de producción y en cada episodio los datos se organizan de la forma descrita a continuación:

Número de producción - Titulo español
(Titulo original)
Fecha de la primera emisión en EE.UU.
Guionista - Director

SERIE ORIGINAL
El número 1 corresponde al episodio piloto, "The Cage", que nunca llegó a emitirse. En consecuencia, la numeración comienza por el número 2.

2 - UN LUGAR JAMÁS VISITAD POR EL HOMBRE
(Where No Man Has Gone Before)
22-9-1966
Samuel A. Peeples-James Goldstone

3 - LAS MANIOBRAS DE LA CARBONITA
(The Corbomite Maneuver)
10-11-1966
Jerry Sohl-Joseph Sargent

4 - LAS MUJERES DE MUDD
(Mudd's Women)
13-10-1966
Stephen Kandel, según una historia de Gene Roddenberry-Harvey Hart

5 - EL PROPIO ENEMIGO
(The Enemy Within)
6-10-1966
Richard Matheson-Leo Penn

6 - LA TRAMPA HUMANA
(The Man Trap)
8-9-1966
George Clayton Johnson-Marc Daniels

7 - HORAS DESESPERADAS
(The Naked Time)
29-9-1966
John D.F. Black-Marc Daniels

8 - CHARLIE X
(Charlie X)
15-9-1966
D.C. Fontana, según una historia de Gene Roddenberry-Lawrence Dobkin

9 - EL EQUILIBRIO DEL MIEDO
(Balance of Terror)
13-12-1966
Paul Schneider-Vincent McEveety

10 - ¿DE QUÉ ESTÁN HECHAS LAS NIÑAS PEQUEÑAS?
(What Are Little Girls Made of?)
20-10-1966
Robert Bloch - James Goldstone

11 - LA DAGA DE LA MENTE
(Dagger of the Mind)
3-11-1966
S. Bar-David (seudónimo de Shimon Wincelberg) - Vincent McEveety

12 - MIRI
(Miri)
27-10-1966
Adrian Spies - Vincent McEveety

13 - LA CONCIENCIA DEL REY
(The Conscience of the King)
8-12-1966
Barry Trivers - Gerd Oswald

14 - EL GALILEO SIETE
(The Galileo Seven)
5-1-1967
Oliver Crawford y S. Bar-David (seudónimo de ShimonWincelberg), según una historia de Oliver Crawford - Robert Gist

15 - CONSEJO DE GUERRA
(Court Martial)
2-2-1967
Don M. Mankiewicz y Stephen Carabatsos, según una historia de Don M. Mankiewicz - Marc Daniels

16 - LA COLECCIÓN DE FIERAS
(The Menagerie - parts 1 and 2)
17/24-11-1966
Gene Roddenberry - Marc Daniels (1ª parte), Robert Butler (2ª parte)

17 - EL PERMISO
(Shore Leave)
29-12-1966
Theodore Sturgeon - Robert Sparr

18 - EL ESCUDERO DE GOTHOS
(The Squire of Gothos)
12-1-1967
Paul Schneider - Don McDougall

STAR TREK III: EN BUSCA DE SPOCK

Título original: *Star Trek III: The Search For Spock,* 1984

FICHA TÉCNICA

Dirigida por:
Leonard Nimoy
Argumento y guión:
Harve Bennett
Producción:
Harve Bennett
Productor ejecutivo:
Gary Nardino
Productor asociado:
Ralph Winter
Asesor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Música:
James Horner
Fotografía:
Charles Correll, A.S.C.
Montaje:
Robert F. Shugrue
Dirección artística:
John E. Chilberg II
Efectos especiales:
Industrial Light & Magic
Vestuario:
Robert Fletcher

NOTA:
En EE.UU. se preparó una versión especial para televisión con casi 2 minutos de escenas inéditas.

Intérpretes:

William Shatner	Almirante James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard "Bones" McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Christopher Lloyd	Kruge
Mark Lenard	Sarek
Merritt Butrick	David

con la participación especial de:
Dame Judith Anderson — T'Lar
y presentando a:
Robin Curtis — teniente Saavik

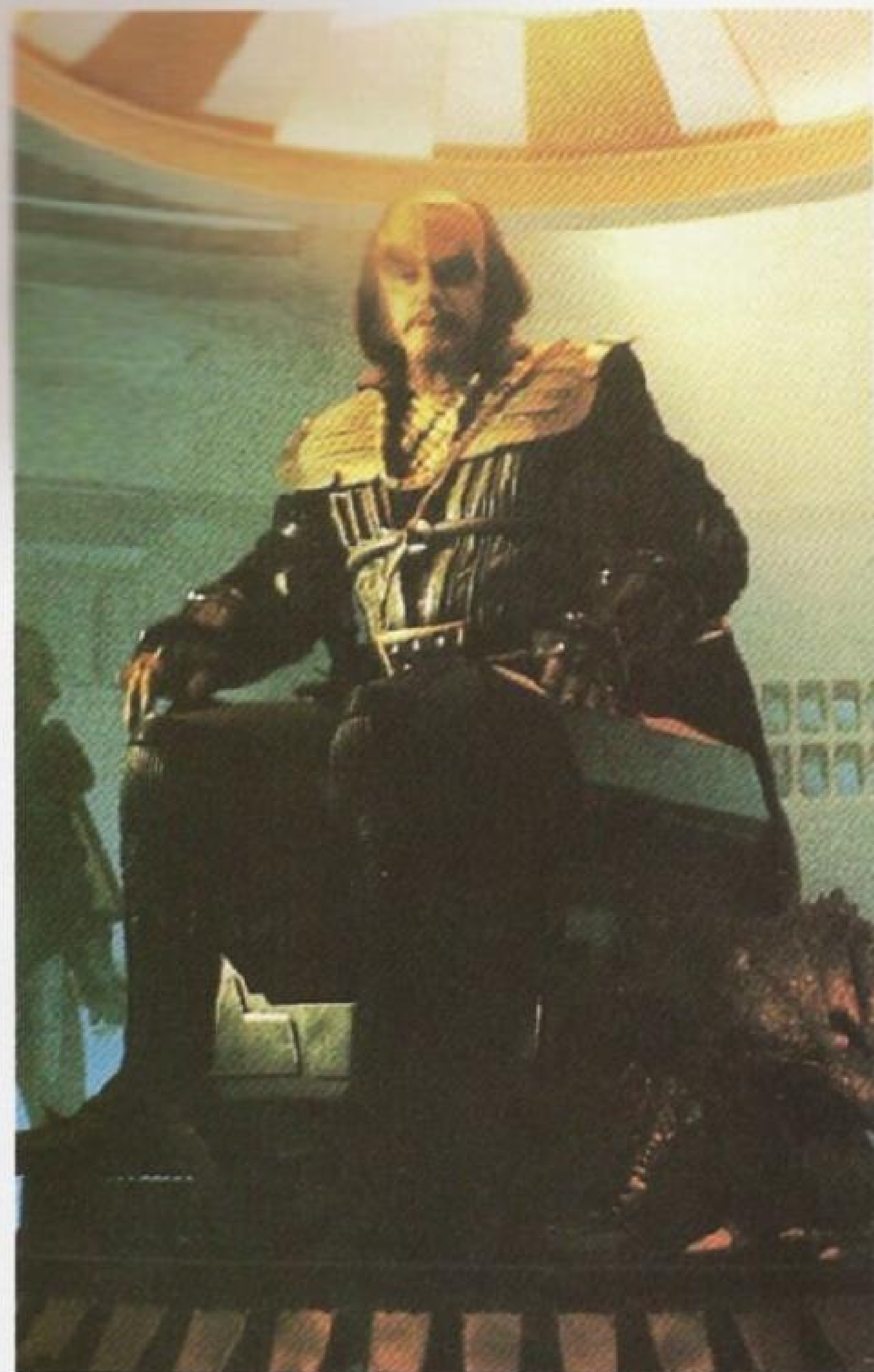
Producción:
Paramount Pictures
Estreno mundial:
Junio de 1984
Duración:
100 minutos

TODO POR UN AMIGO

Desde su regreso a la Tierra junto con los demás miembros de la tripulación de la *U.S.S. Enterprise*, el doctor Leonard McCoy se comporta de una forma extraña. Parece estar obsesionado por el recuerdo de Spock, e incluso intenta encontrar un pasaje para volver al planeta Génesis, aun a sabiendas de que toda la zona ha sido declarada en cuarentena por la Federación.

Kirk descubre que en la mente del doctor se encuentra presente el *katra* de Spock, que sólo podrá descansar en paz en Vulcano, tras reunirse con el cuerpo. El almirante Kirk emprende entonces un difícil viaje, desafiando las ordenanzas y las órdenes directas de la Flota Estelar, robando la *Enterprise* con la ayuda de sus compañeros oficiales y saboteando otra nave... Todo para encontrar el cuerpo del amigo desaparecido, en un último intento por devolver la paz a su espíritu. Pero en su camino encuentra a los klingons, decididos a adueñarse del secreto del Proyecto Génesis y a destruir a Kirk, sus oficiales y su nave...

Bajo estas líneas, Kruge, el comandante klingon.





Una vista del interior del dique estelar que aparece en **Star Trek III: En busca de Spock.**

En la página anterior, el embajador **Sarek.** *Abajo, el ave de presa* **klingon** *aterriza en* **Vulcano.**



EL QUE BUSCA... ¡ENCUENTRA AL DIRECTOR!

La dramática decisión de matar a Spock tomada *en Star Trek II: La ira de Khan* había causado gran preocupación entre los fans. ¿Cómo podría realizarse un nuevo episodio de la sága sin la presencia del primer oficial vulcano de la *U.S.S. Enterprise*? Por suerte, en la segunda película se habían "sembrado" tres elementos que se convertirían en el punto de arranque de este tercer capítulo: la frase de Kirk *"Siempre hay*



Kirk luchando contra Kruge.

CUESTIONES DE SUELDO

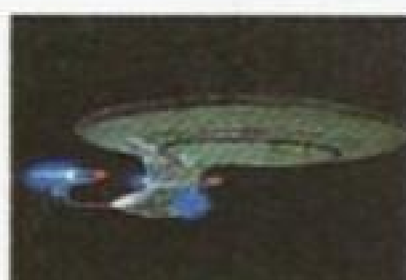
Tal vez los alienígenas no vivan muy pendientes del dinero... ¡pero los actores que les interpretan, sí! El primer cambio de rostro de un personaje ya aparecido en **Star Trek** *debe atribuirse precisamente a un asunto de dinero. En efecto, la vulcano/romulana Saavik es interpretada en* Star Trek III: En busca de Spock *por la actriz Robin Curtis. Curtis reemplazaba a Kirstie Alley (Saavik en la película anterior), que, para volver, ¡había pedido un aumento!*





La fuga del ave de presa klingon, en un boceto original.

posibilidades", la breve fusión mental de Spock con McCoy y la escena del ataúd de Spock entre la vegetación del planeta Génesis. Todo esto podía servir para "resucitar" a Spock. Cuando se le preguntó a Leonard Nimoy si quería participar en la nueva película, el actor aceptó con una sola condición: él sería el director. La producción aceptó, y el guión de *Star Trek IIII: En busca de Spock* empezó a tomar forma. Bennett recibió las aportaciones creativas de varias personas, destacando entre ellas Nimoy y Roddenberry (que se implicó en esta tercera película mucho más que en la anterior). Un acontecimiento que sin duda iba a cambiar el futuro de ***Star Trek*** era la destrucción de la *Enterprise*, particular que fue objeto de discusiones entre Bennett y Roddenberry; se llegó incluso a plantear la posibilidad de separar la sección de proa (el "disco") del resto de la nave, destruyendo únicamente la primera, pero Harve Bennett argumentó que, si había que tomar una decisión, Kirk la



EN MEMORIA ETERNA

Confirmando una vez más el intercambio mutuo entre el mundo de **Star Trek** *y la realidad, el nombre de la* U.S.S. Grissom, *la nave de exploración que aparece en órbita alrededor de Génesis en* Star Trek III, *homenajea con su nombre a Gus Grissom, uno de los tres astronautas estadounidenses muertos en el famoso incendio que tuvo lugar en 1967 en Cabo Kennedy, durante un ensayo de la cápsula Apolo.*



tomaría con todas sus consecuencias. Con Leonard Nimoy la colaboración fue incluso más estrecha, y no sólo en la fase de redacción... La dirección de Nimoy fue en efecto una experiencia realmente curiosa para todos los que tomaron parte en la película. *"Cuando los actores se dieron cuenta de que yo quería colaborar y no dirigir* –declaró Nimoy–, *se sintieron libres para proponer cambios y profundizar en sus personajes."* El resultado de esta política fue notable: en *Star Trek III: En busca de Spock*, todos y cada uno de los personajes están bien trazados y definidos. Tom Burman fue el encargado del maquillaje. *"¡Nos dijeron que disponíamos de tres semanas para realizar la caracterización de trescientos vulcanos, de un grupo numeroso de klingons y de distintos alienígenas que aparecían aquí y allá!"*, recuerda. Sin embargo, la tarea más pesada consistió en realizar todas las orejas puntiagudas necesarias para los personajes vulcanos. En la serie de televisión se utilizaban orejas subdivididas en tres partes que se acoplaban a las orejas de los actores, pero con este sistema era muy fácil que las tres partes se rompieran en el momento de retirar el maquillaje. Burman decidió entonces emplear un molde de poliuretano muy flexible y adaptable... El problema era que para cada día de rodaje había que utilizar un nuevo par de orejas, y algunos de los personajes vulcanos trabajaron durante más de dos semanas: ¡el plató quedó cubierto por montañas de orejas! Otro cambio en el aspecto de los vulcanos afectó a su piel, que pasó del tono verdoso de la serie clásica a una gran variedad de tonos amarillentos. Con esto, Nimoy pretendía demostrar la existencia de diferencias en la raza vulcana. Hablando de alienígenas, hay que recordar que precisamente en *Star Trek III* el lenguaje klingon alcanzó niveles bastante elaborados. De hecho, si obviamos un par de frases en la primera película, la lengua klingon aún no había sido objeto de mucha atención. A ello puso remedio el lingüista Marc Okrand, que incluso, con el tiempo, ha llegado a redactar un diccionario con gramática incorporada. La producción de *Star Trek III* empezó el 15 de agosto de 1983 y el 1 de junio de 1984 la película se proyectaba en las pantallas de todos los cines de EE.UU.



A la izquierda, una primera prueba para el traje de Kruge, diseñado por Robert Fletcher.



La adrenalina fluye por las venas: ¡ha llegado el momento de enfrentarse con el enemigo!

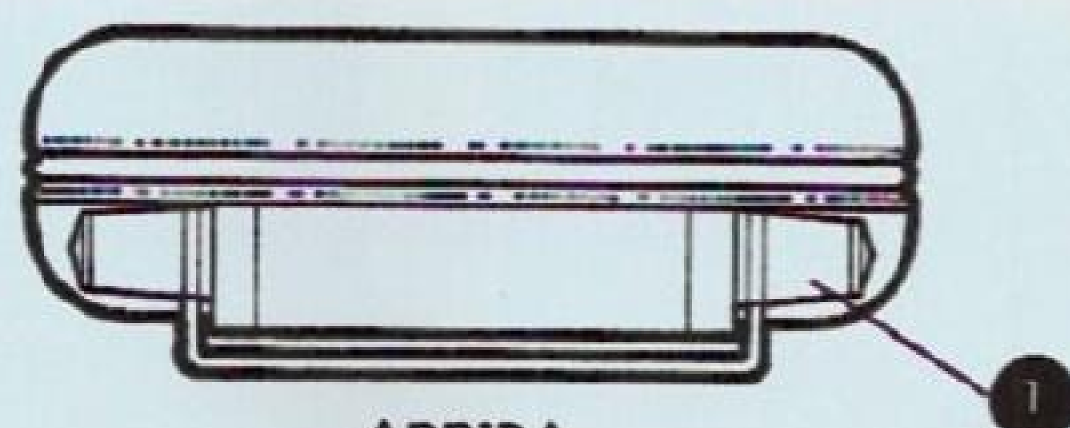
EN BUSCA... DEL TÍTULO

¡A veces realmente buscamos lo que tenemos bajo nuestras mismas narices! A la hora de encontrar un título para el tercer episodio cinematográfico, las cosas tomaron inmediatamente un rumbo extraño. Hay que decir que, en los años 70, Leonard Nimoy presentaba una serie de documentales de ciencia y arqueología cuyo título era "In Search of...". ¡Por ello, resultaba muy obvio que la película debía llevar por título In Search of ... Spock! *No hay ni que decir que en el plató este juego de palabras se prestó inmediatamente a una interminable serie de bromas...*
Sin embargo, más tarde hubo que llevar a cabo una pequeña modificación, por problemas relacionados con los derechos sobre el nombre del programa de televisión. Por suerte, bastó con un pequeño cambio para que la película tuviera su nombre definitivo: Star Trek III: The Search For Spock.

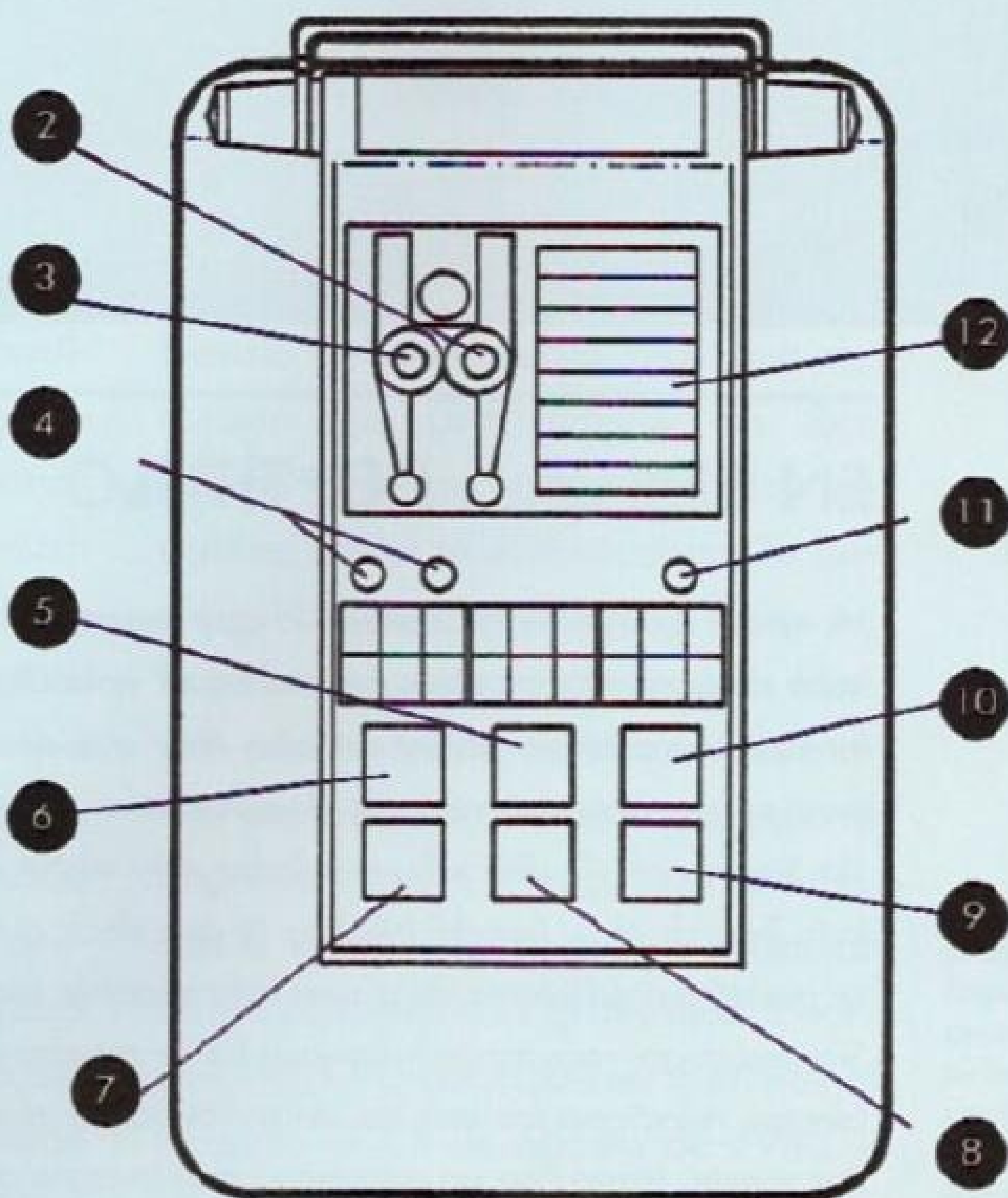
COMUNICADOR

El comunicador es uno de los objetos indispensables para un oficial de la Flota Estelar, puesto que le permite mantenerse en contacto tanto con los demás miembros de la tripulación como, en caso de desembarco en un planeta, con su propia nave. Además, el comunicador está conectado con el sistema de transporte de la nave, a la cual comunica continuamente las coordenadas exactas del oficial que lo lleva consigo.

1. Bisagra antena
2. Luz de confirmación del contacto del transportador
3. Luz de la señal de socorro
4. Controles del volumen
5. Selección voz/datos
6. Botón encendido/apagado del transportador
7. Codificador/descodificador de la señal
8. Botón de encendido/apagado de la señal de socorro
9. Selección de canales
10. Preselección de canales
11. Control de ganancia
12. Altavoz/micrófono
13. Placa del número de serie
14. Cinta de velcro
15. Panel de acceso para la introducción de datos y carga energética
16. Rejilla de la antena
17. Difusor de calor



ARRIBA



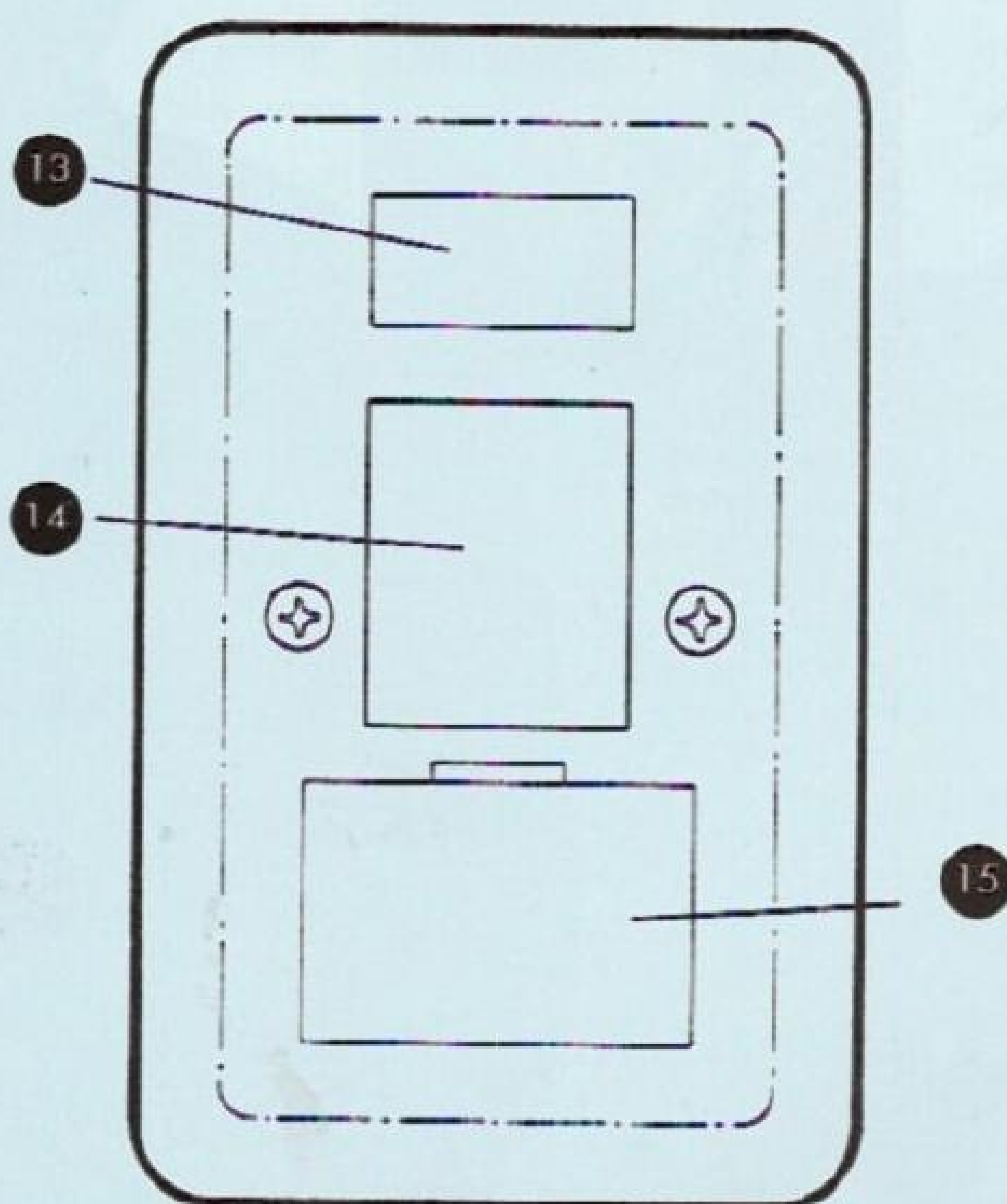
PARTE FRONTAL





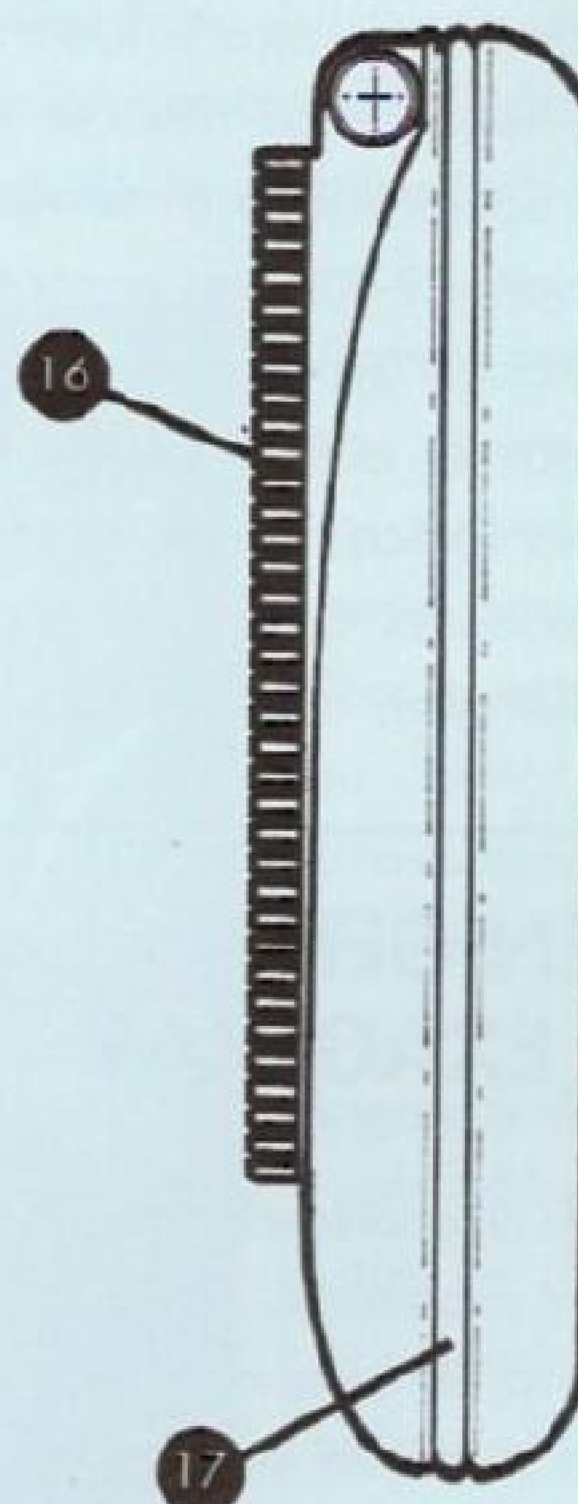
Esta imagen permite hacerse una idea del tamaño real de un comunicador.

COMUNICADOR
Los dibujos de esta página muestran un comunicador del 2285 visto desde distintos ángulos.



PARTE POSTERIOR

LADO



CAPITÁN SPOCK

Hijo de una mujer terrestre, Amanda, y de un vulcano, el embajador Sarek, Spock nació en Vulcano. Su carrera se inició a bordo de la *U.S.S. Enterprise* con el cargo de Oficial Científico. Durante el enfrentamiento con Khan, Spock sacrificó su vida para salvar a sus compañeros, logrando no obstante confiar su propio *katra* (esencia vital) a la mente del doctor McCoy. Kirk conseguiría devolver el cuerpo de Spock (regenerado por la onda Génesis) a Vulcano, donde el *katra* le fue transferido de nuevo. Tras renacer de esta forma, Spock volvió al servicio y en las misiones siguientes encontró a su hermanastro Sybok, exiliado de Vulcano por su actitud poco ortodoxa hacia la lógica. Spock estuvo entre los impulsores de la paz con el Imperio Klingon, convirtiéndose posteriormente –siguiendo los pasos de su padre– en embajador federal. En los últimos años se ha trasladado a Romulus, donde, mediante un movimiento clandestino, está intentando reunificar la cultura romulana con la de sus antiguos primos vulcanos.



Orejas puntiagudas, flequillo y cejas inclinadas hacia arriba: ¿quién es el vulcano más famoso del mundo?

ALIENÍGENA SIN EXAGERAR

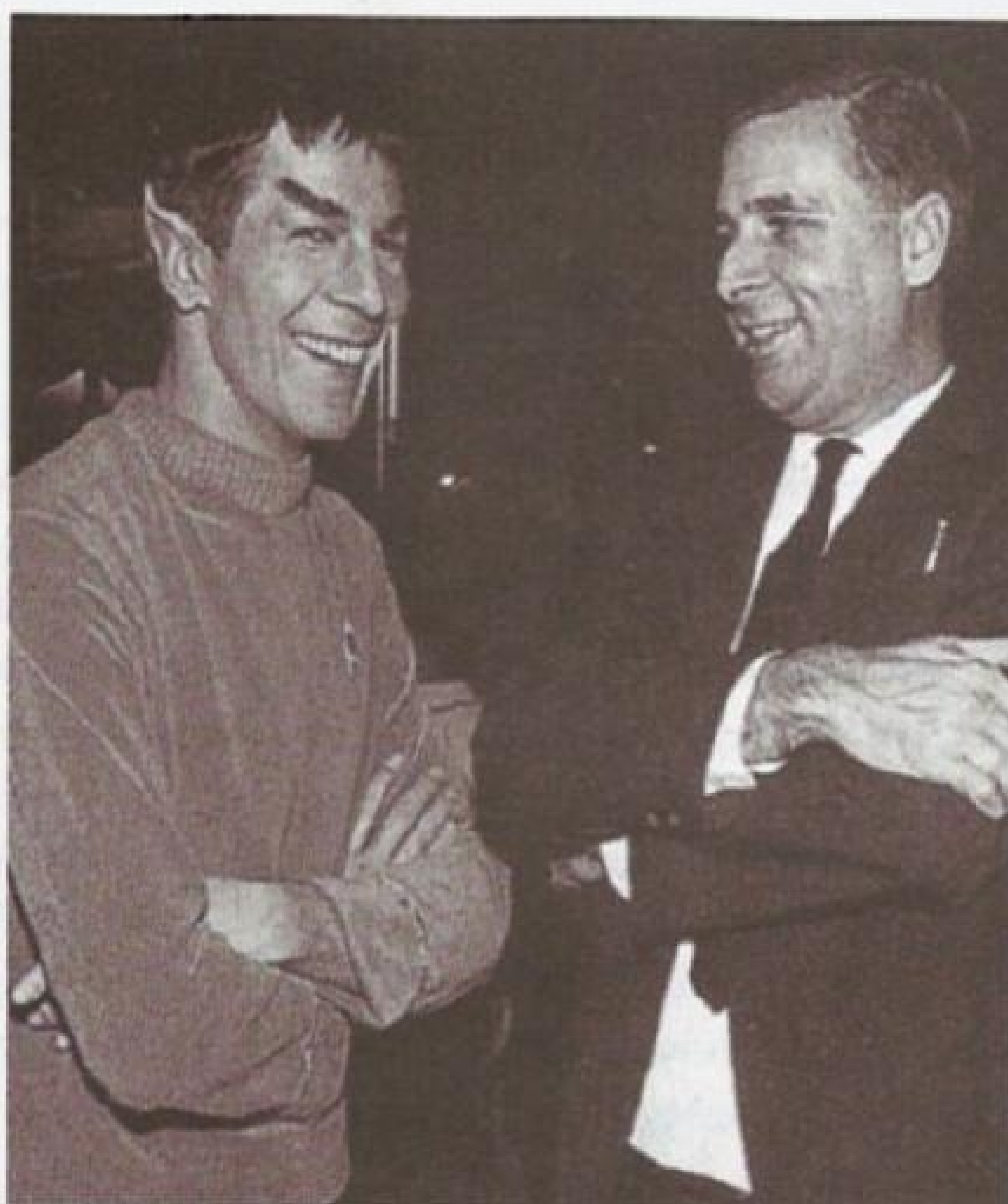
Frío sólo en apariencia, el vulcano Spock tiene la capacidad, realmente rara en esta tierra, de combinar lógica y cálculo con un profundo conocimiento de las emociones humanas.

LEONARD NIMOY

Nació el 26 de marzo de 1931 en Boston y empezó su carrera en 1939 en la Elisabeth Peabody Settlement Playhouse.

En 1954 se casó con la actriz Sandi Zober e inmediatamente después hizo el servicio militar en Georgia, donde trabajó en distintos espectáculos del ejército. Tras cumplir con sus obligaciones militares, apareció en numerosas películas, programas de televisión y dramas teatrales. En 1965 Roddenberry le eligió para interpretar a Spock, papel que le valió tres nominaciones para el premio Emmy, el prestigioso Oscar de TV.

Leonard Nimoy tiene un extenso currículum; entre otras, merecen ser citadas series de televisión como "Misión imposible" y "En los límites de la realidad", las películas "Catlow" y "Una mujer llamada Golda" y la obra teatral "Equus". Nimoy también ha explorado el mundo de la fotografía, de la poesía, de la discografía, de la escritura e incluso de la dirección. Después de estrenarse como director en TV, se lanzó al cine gracias a la tercera y cuarta películas de ***Star Trek***, dirigiendo más tarde otros largometrajes de éxito, como "Tres solteros y un biberón" y "Derecho a amar". Nimoy reside en Los Ángeles con su segunda esposa, Susan Bay. Tras la muerte de su nieto Alan, provocada por distrofia muscular, parte de los ingresos del Leonard Nimoy Fan Club se dedican al cuidado de los niños afectados por esta terrible enfermedad.



Nimoy bromea relajado con Roddenberry durante un descanso en el plató.

TIEMPO AL TIEMPO

Pero ¿cómo empezó todo? Al principio fue un motor, un simple motor, pero infinitamente potente... El resto vino por sí mismo: la *U.S.S. Enterprise*, las misiones, V'ger y también los alienígenas, las nuevas naves y las



2063 - Zefram Cochrane inventa el motor de hiperespacio, dando comienzo la exploración del espacio profundo.
2245 - Botadura de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701* al mando del capitán Robert April.
2264 - Empieza la legendaria misión de cinco años del capitán Kirk a bordo de la primera nave *Enterprise*.
2271 - V'ger ataca la Tierra. Con la ayuda de la tripulación de la *Enterprise*, evoluciona hacia una forma de vida superior.
2285 - La *Enterprise* acaba sus viajes quemándose como una estrella fugaz en el cielo del planeta Génesis, destruida por su capitán, que intenta devolver la vida a su amigo Spock.
2286 - Una sonda alienígena amenaza la Tierra: Kirk viaja hacia el pasado para hallar dos ballenas que establecerán una comunicación con la sonda. Botadura de la U.S.S.*Enterprise NCC-1701-A*.
2287 - El loco Sybok transporta la *Enterprise-A* al centro de la Galaxia.
2293 - La Conferencia de Khitomer marca el inicio de la Alianza entre el Imperio Klingon y la Federación. La *Enterprise* y su tripulación se jubilan.
2294 - Durante su botadura, la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-B*, al mando del capitán Harriman, encuentra

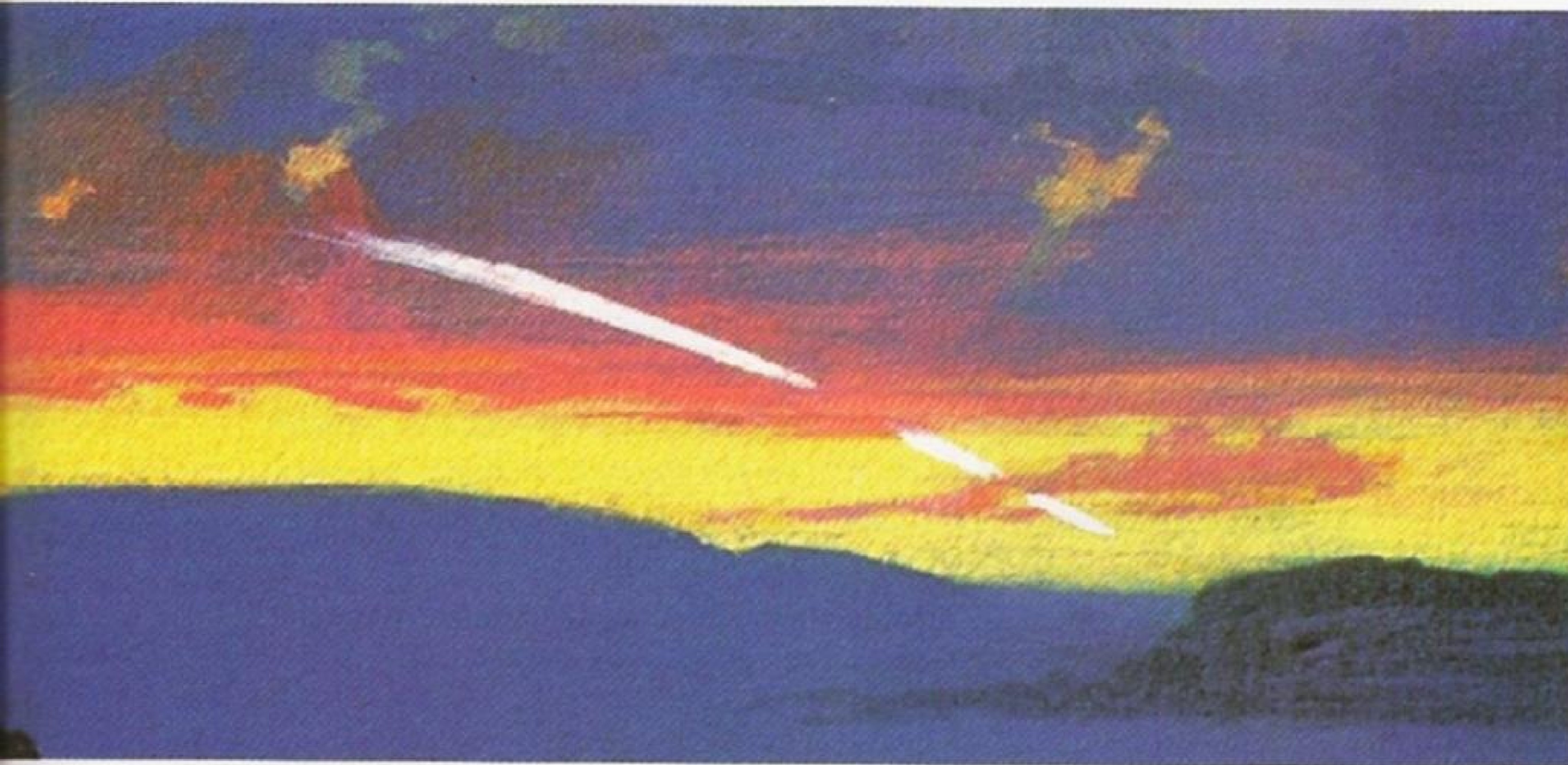
nuevas tripulaciones, la estación espacial *Espacio Profundo Nueve*, la *U.S.S. Voyager*...

Para los que quieran poner en orden cronológico los acontecimientos, a continuación se describen los más significativos de la gran saga espacial.









La **U.S.S. Enterprise** *surca el cielo de Génesis en el año 2285.*

el fenómeno de energía conocido como Nexus. Para salvar nave y tripulación, Kirk sacrifica su propia vida.

2344 - La *U.S.S. Enterprise NCC-1701-C*, al mando de la capitana Rachel Garret, resulta destruida en el intento de detener un ataque romulano cerca del destacamento klingon de Narendra III. El heroísmo desplegado por la tripulación federal impresiona favorablemente al Gobierno Klingon, que mejora sus relaciones con la Federación.

2364 - Bajo el mando del capitán Picard comienza la misión de la quinta nave estelar que lleva el nombre de *Enterprise*. Se trata de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, una nave de la clase Galaxia.

2369 - La Federación asume el control administrativo de la estación *Terok Nor*, construida por los cardasianos durante la ocupación del planeta Bajor para controlar las minas del planeta. Bajo el mando del comandante Sisko, la estación es rebautizada *Espacio Profundo Nueve*..

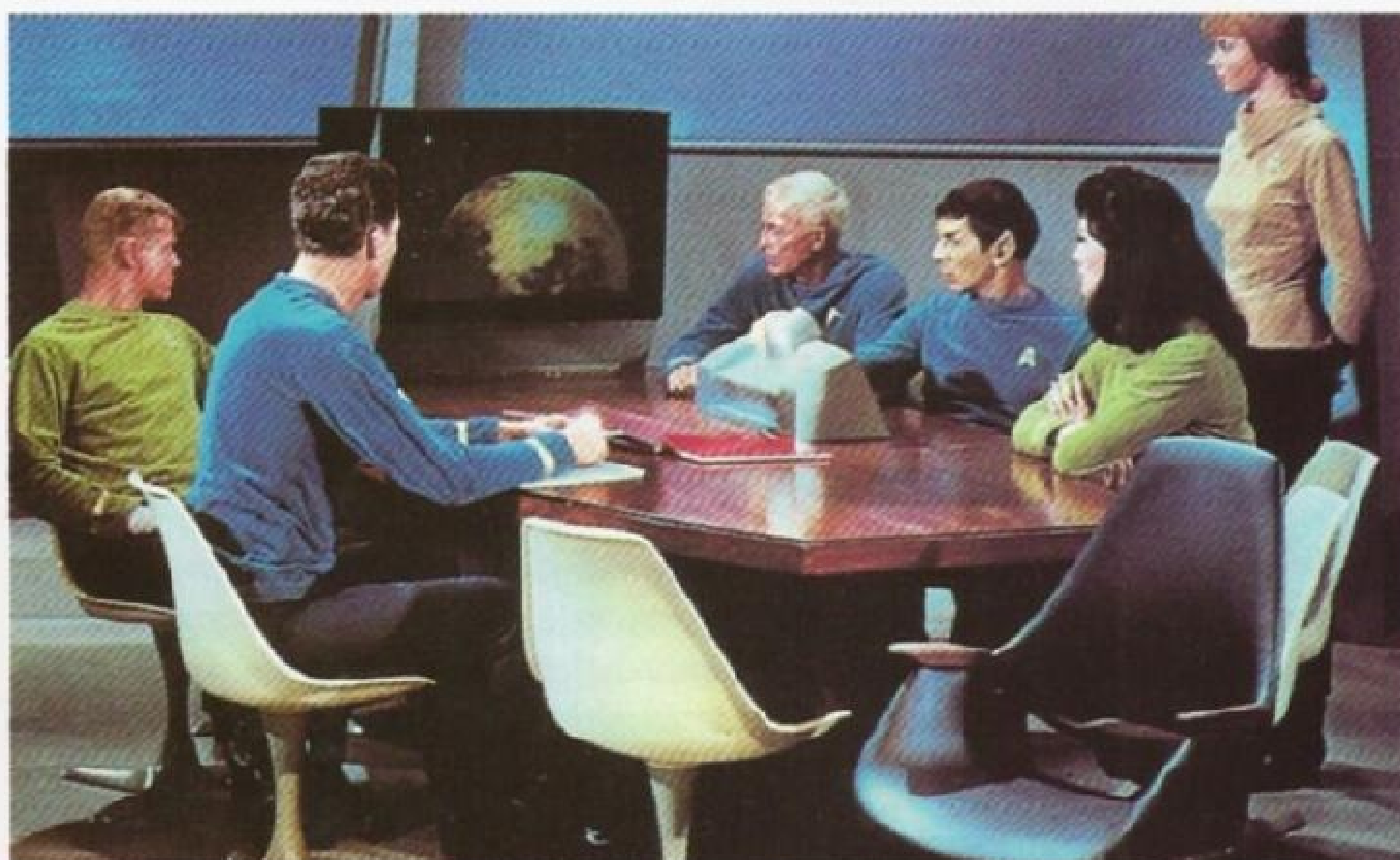
2371 - La *Enterprise* es destruida durante una batalla con las hermanas Duras. Tiene lugar la botadura de la *U.S.S. Voyager*, que una forma de vida alienígena transporta al Cuadrante Delta, a setenta mil años luz del planeta Tierra.

EL PRIMER EPISODIO PILOTO

A principios de octubre de 1964 empezó el rodaje del episodio piloto de ***Star Trek***. El primer paso fue la construcción del set principal: el puente de mando de la *U.S.S. Enterprise*, que desde su diseño inicial hasta su acabado requirió unas seis semanas de trabajo y un coste total de aproximadamente 60.000 dólares. Durante su construcción se llevó a cabo la selección de actores que formarían parte del cast.

El papel principal, el del capitán Christopher Pike, fue el único que dio lugar a algunas dificultades, puesto que eran pocos los actores disponibles capaces de desempeñar un papel de protagonista. Una de las personas en las que estaba interesado Gene Roddenberry era Jeffrey Hunter, que había interpretado a Jesús en la película "Rey de Reyes", de 1961. Fue él quien al final aceptaría el papel.

En los demás casos todo fue más fácil: a Leonard Nimoy le correspondió el papel de Spock –que entonces era descrito aún como alienígena de aspecto "diabólico", pero con emociones calurosamente humanas–; Majel Barrett interpretó a la Número Uno; Peter Duryea, al navegante José Tyler; John Hoyt, al doctor Philip Boyce, y en el papel de la contramaestre J. M. Colt apareció Laurel Goodwin, mientras que el de Vina le corres-



Sala de reuniones en el plató de The Cage. Como puede verse, las sillas no habían sido aún modificadas.

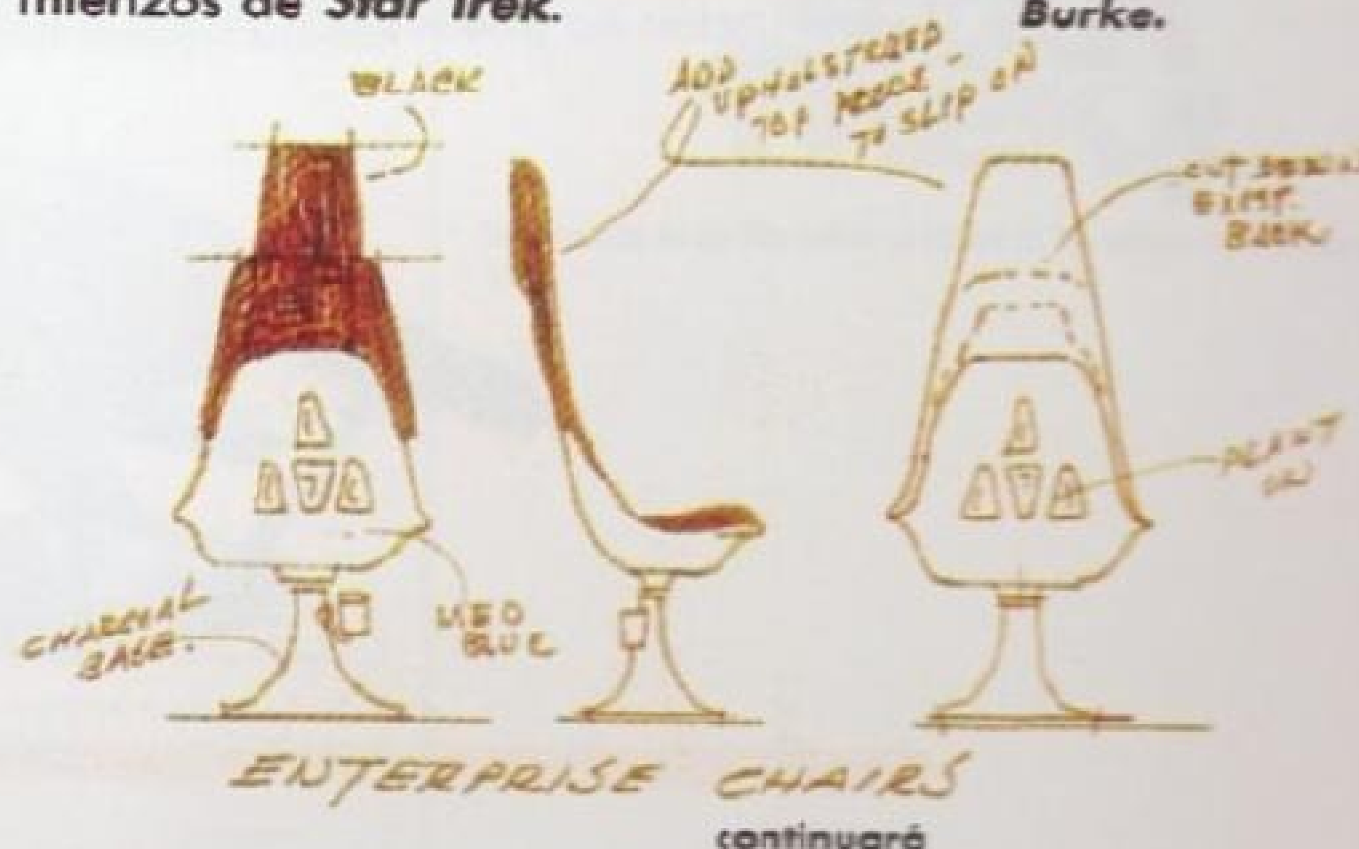


Jeffrey Hunter en el papel del capitán Pike, en el episodio piloto The Cage.

pondió –como estrella invitada– a Susan Oliver.

La decisión de crear una tripulación mixta dejó perplejo a más de uno: la integración aún no era habitual en la televisión, y el espectador medio podría reaccionar negativamente a la vista de hombres de piel de distinto color, sobre todo negros y blancos, trabajando juntos. Pero en esto Roddenberry fue tajante: en el futuro no habría problemas de este tipo y ***Star Trek*** quería ser justamente una proyección en el futuro. Quedaba un obstáculo más: las orejas de Spock. La Desilu tenía un contrato con una empresa de efectos especiales que construía cabezas de monstruos y cosas parecidas, pero las orejas que había realizado eran más bien toscas y tenían una forma inadecuada. Fred Phillips, el encargado del maquillaje, que ya tenía experiencia en trabajos de este tipo, hizo notar que la calidad no era demasiado buena, pero la Desilu no quiso cambiar de proveedor: existía un contrato y había que respetarlo. Entonces, Phillips decidió actuar por su cuenta y se dirigió a la MGM, donde conocía a una persona experta en la realización de este tipo de caracterizaciones.... Cuarenta y ocho horas más tarde, las nuevas orejas ya estaban en el plató, listas para que Nimoy se las pusiera. El 12 de diciembre de 1964 empezó el rodaje del episodio piloto. En lugar de los habituales diez días necesarios para rodar un piloto, esta vez hicieron falta doce, y el coste total fue de 630.000 dólares, una cantidad bastante elevada para la época. Además, el capítulo era bastante largo: duraba sesenta y cinco minutos, en lugar de los cincuenta acostumbrados. En febrero de 1965, diez meses después de que la NBC manifestara su interés por ***Star Trek***, el resultado fue sometido al examen de la cadena. La primera reacción fue positiva: resultaba realmente creíble que los protagonistas se encontraran a bordo de una nave estelar, y eso era algo importante, puesto que uno de los objetivos de la serie era que fuera creíble el viaje por el espacio... Los comentarios fueron: *"¡Es la mejor ciencia-ficción que he visto nunca!" "¡Esto es demasiado bueno para la televisión!"* Y no obstante, a pesar de las críticas positivas, los contratiempos seguirían obstaculizando los comienzos de ***Star Trek***.





Estudio de Matt Jefferies para modificar las sillas modelo Burke.

continuará

NAVES, ENEMIGOS Y SOLUCIONES DESESPERADAS

¿Cómo puede una nave estelar moverse tranquilamente por el espacio, con la seguridad de que ningún enemigo detectará su presencia? Y ¿cómo actúa un comandante en el caso de que su nave esté a punto de caer en manos enemigas?

A éstas y a otras preguntas similares contesta nuestro pequeño e indispensable diccionario de palabras clave, con la explicación de términos que aparecen en el tercero de los ocho largometrajes de la fantástica saga espacial.

DISPOSITIVO DE OCULTACIÓN - (o de camuflaje) - Es el dispositivo gracias al cual las naves pueden moverse por el espacio sin ser detectadas. Dicho aparato, utilizado por primera vez por los romulanos, también es usado por el Imperio Klingon. A pesar de sus evidentes ventajas tácticas, la ocultación también tiene sus aspectos negativos: gasta mucha energía y no permite, cuando se activa, disparar las armas de a bordo.

FAL-TOR-PAN - Antiguo ritual vulcano que permite reunir el *katra* (espíritu) con el cuerpo al que había pertenecido.

SECUENCIA DE AUTODESTRUCCIÓN - Permite destruir la nave para impedir que caiga en manos enemigas. Su activación exige una autorización vocal por parte del capitán y de dos oficiales superiores, que dictan al ordenador los códigos de destrucción. Una vez que se haya iniciado la cuenta atrás, sólo el capitán puede detenerla, dictando el código apropiado. En los últimos cinco segundos, la autodestrucción no puede revocarse.



STAR TREK IV: MISIÓN: SALVAR LA TIERRA

Título original: *Star Trek IV: The Voyage Home,* EE.UU. 1986

Dirigida por:
Leonard Nimoy

Argumento:
Leonard Nimoy y Harve Bennett

Guión:
Steve Meerson, Peter Krikes, Harve Bennett y Nicholas Meyer

Producción:
Harve Bennett

Productor ejecutivo:
Ralph Winter

Música:
Leonard Rosenman

Fotografía:
Donald Peterman, A.S.C.

Montaje:
Peter E. Berger

Dirección artística:
Joe Anbel y Pete Smith

Efectos especiales:
Industrial Light & Magic (Clay Pinney, Brian Tipton, Don Elliot, Robert Spurlock y Tim Moran)

Intérpretes:

William Shatner	Almirante James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard "Bones" McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Catherine Hicks	Doctora Gillian Taylor
Mark Lenard	Sarek
Jane Wyatt	Amanda
Majel Barret	Chapel

Producción:
Paramount Pictures

Estreno mundial:
Noviembre de 1986

Duración:
117 minutos

SALVAR LAS BALLENAS

Tras haber salvado el *katra* de Spock, que se ha reincorporado con éxito a su cuerpo, la tripulación de la destruida nave *U.S.S. Enterprise* se encuentra en Vulcano, desde donde debe volver a la Tierra para afrontar un consejo de guerra, a bordo del ave de presa klingon que capturaran a Kruge.

Pero en la Tierra tienen otros problemas: una sonda alienígena ha llegado a la órbita terrestre, emitiendo una extraña señal de llamada. Ante la falta de respuesta a su señal, la extraña sonda causa un colapso climático que amenaza con destruir el planeta. Cuando Kirk y su tripulación llegan a la Tierra descubren el problema. Spock pronto analiza la señal: pertenece a la ballena gris, una especie extinguida. Para comunicarse con la sonda, hace falta una ballena gris, y la tripulación de la *Enterprise* decide emprender un arriesgado viaje temporal, e ir al siglo XX a procurarse un ejemplar...

Una extraña sonda se acerca a la Tierra...



A LA CUARTA VA LA VENCIDA

Tras las tres primeras películas y, sobre todo, tras el drama, la emoción y la total seriedad de las dos anteriores entregas, se decidió que había que cambiar el tono en la película que iba a coincidir con el 20 aniversario de ***Star Trek***.

El principal responsable de este cambio de tono en *Star Trek IV: Misión: Salvar la Tierra* fue sin duda Leonard Nimoy. Tras su primera experiencia como director en *Star Trek III*, Nimoy se sentía más que preparado para hacer su propia contribución al universo de ***Star Trek***, recuperando para el cine la especial mezcla de elementos que había hecho de la serie original un mito, proponiendo una historia de acción, con un toque de humor y un claro mensaje positivo.



Spock, Kirk y McCoy, una vez concluida su misión.



El Consejo de la Federación se dispone a juzgar a Kirk.

Según sus propias declaraciones, *"quería que* Star Trek IV *fuera una aventura divertida de ver"*.

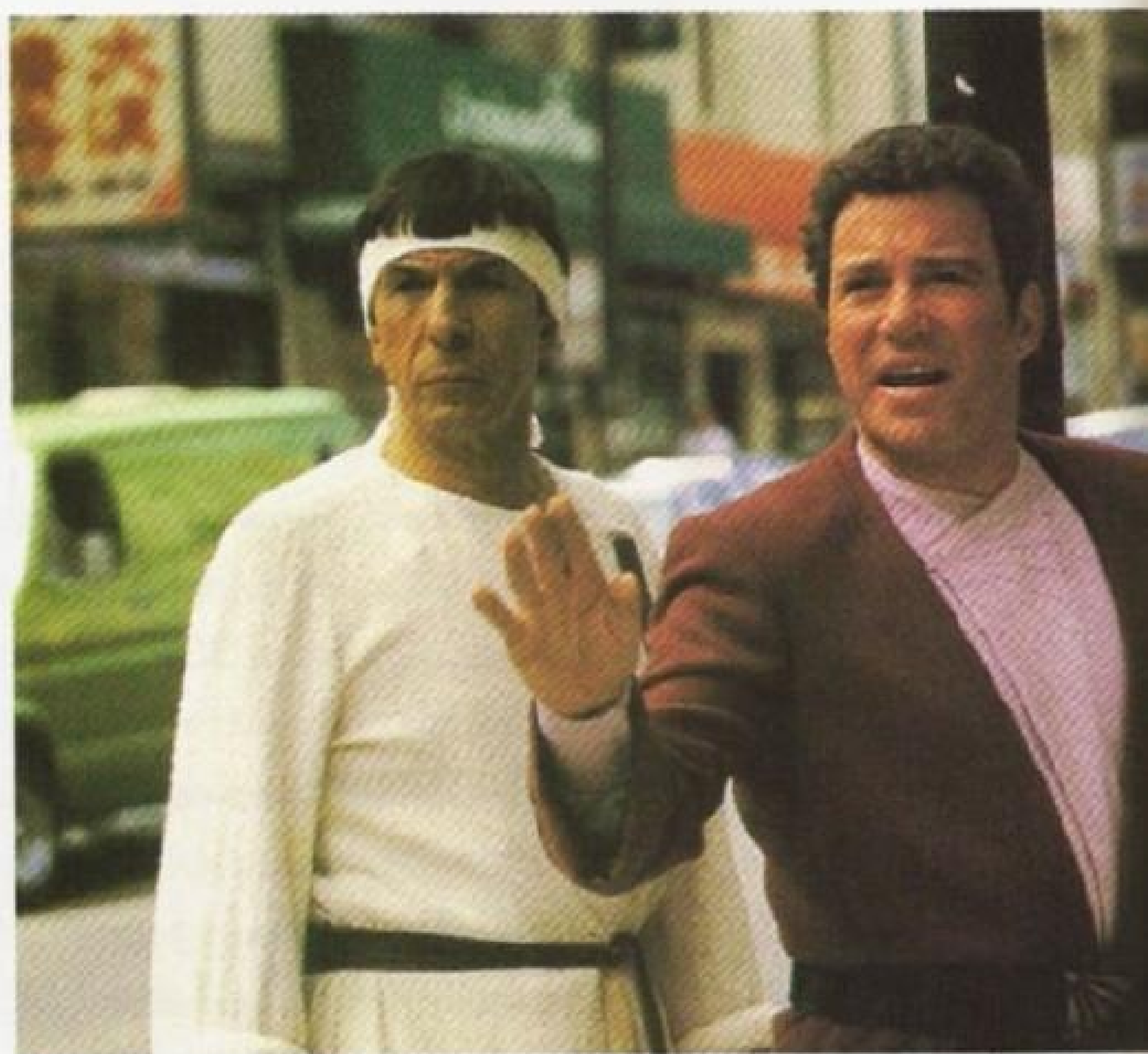
Lo único que se había decidido hasta entonces era que la historia incluiría un elemento de viaje temporal. Pero a qué época y por qué motivo tenían que viajar los protagonistas no estaba nada claro... El tema de las ballenas fue una contribución de Leonard Nimoy: había leído un libro del biólogo Edward O. Wilson, llamado "Biophilia", acerca de cómo algunas especies en peligro de extinción podían revelarse en el futuro como cruciales para el ecosistema, cuando ya fuera tarde para recuperarlas. Tras algunas conversaciones con diferentes biólogos, la especie escogida fue la ballena gris. Lo que desencadena la acción es una nueva sonda alienígena que se acerca a la Tierra por motivos desconocidos y

que amenaza con destruirla, pero ahí acababa la similitud con *Star Trek: La película*.

Leonard Nimoy no fue el único en contribuir a la historia: el argumento lo creó al alimón con el productor, Harve Bennett, y para el guión, además de con Steve Meerson y Peter Krikes, ambos contaron con Nicholas Meyer, el director de la segunda y la sexta entregas, que aportó su experiencia en el tema del viaje en el tiempo –después de todo, acababa de dirigir "Los pasajeros del tiempo"–. El sistema de viaje temporal, la arriesgada y rápida órbita alrededor del Sol (el "efecto honda") había sido usado además con anterioridad en la serie original, concretamente en el episodio *El mañana es ayer*.



Misión: Salvar la Tierra es probablemente la película que muchos trekkers tienen como favorita, aunque también es la más popular entre los espectadores no muy aficionados a la serie. Después de todo, es una película en la que pasan muchas cosas y, a pesar de que el tema de fondo es serio, de alguna manera Kirk y compañía consiguen divertir a la audiencia con su intento de adaptarse a las costumbres del siglo XX. Todo el mundo tiene algo que hacer: Scotty se sorprende ante las primitivas computadoras; Chekov es detenido en el portaaviones Enterprise, acusado de ser un espía ruso; McCoy crea el caos en un hospital moderno; Spock realiza una fusión mental con una ballena, y Kirk, como de costumbre, se lleva a la chica, en este caso la bióloga marina Gillian Taylor (Catherine Hicks), que acaba realizando un inesperado viaje al futuro, que sin duda es el sueño dorado de todo trekker.



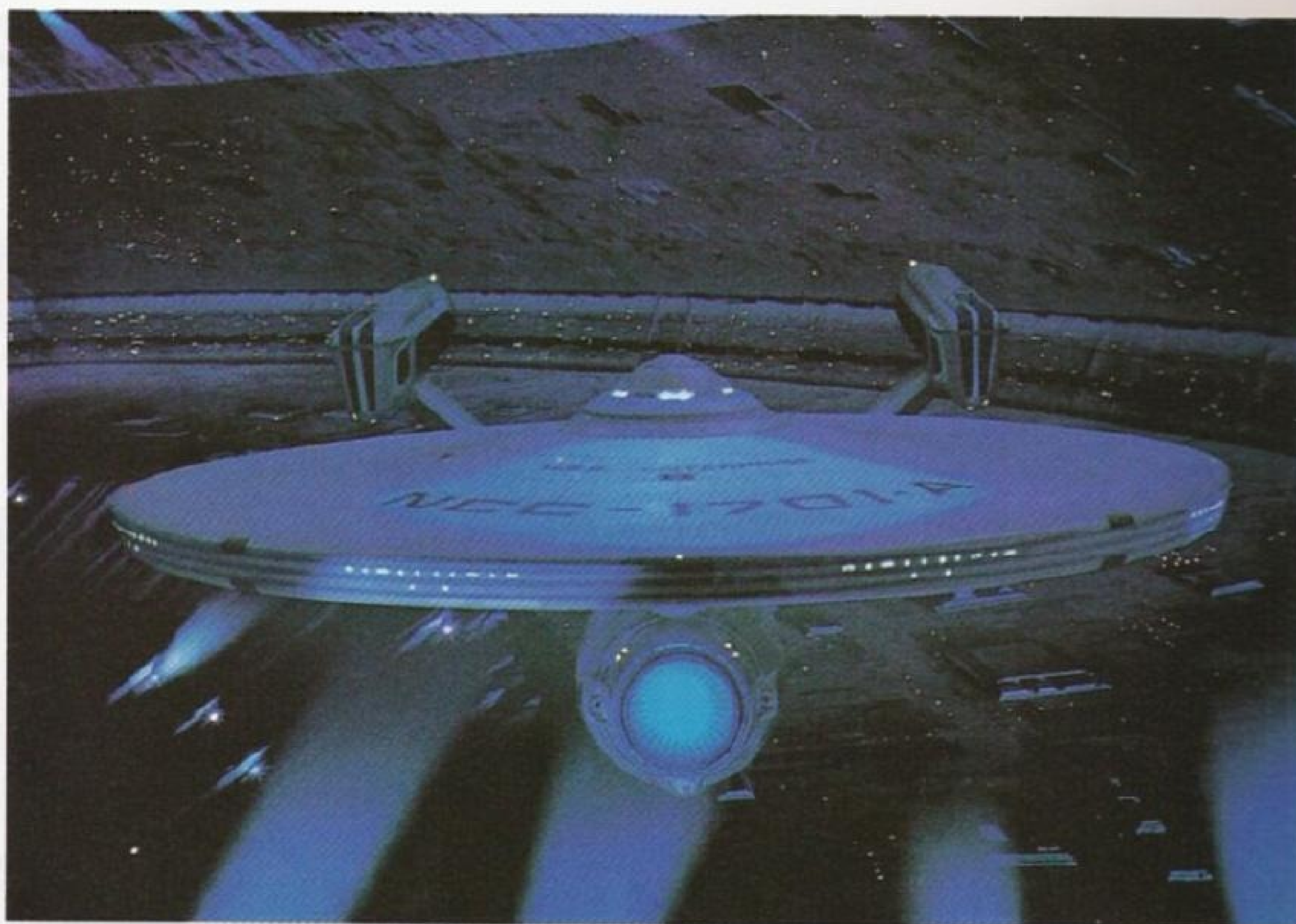
Spock, con su "disfraz de humano", y Kirk se enfrentan al siglo XX.

El rodaje de *Star Trek IV* se llevó a cabo en San Diego, Los Ángeles, San Francisco y Monterrey (California), y aunque la ausencia de grandes sets del futuro agilizó la filmación, tuvo su complicación, sobre todo en lo que respecta a las ballenas, el centro teórico de la historia. Para que estos enormes mamíferos quedaran perfectamente reflejados en la película, se recurrió tanto a imágenes reales de ballenas, tomadas en Maui, como a "piezas" de tamaño real para las escenas en el tanque o con el ave de

Uhura y Chekov, dos espías del futuro a bordo del portaviones Enterprise.







La nueva **U.S.S. Enterprise NCC-1701-A.**

presa klingon, así como a varios modelos a escala para las escenas en que las ballenas debían realizar acciones muy precisas. En la complicada escena final, el parking de la Paramount tuvo que ser inundado por completo. Toda esta complicación le valió a la película el Oscar por los mejores efectos visuales.



A pesar de todas las dificultades, el rodaje prosiguió a buen ritmo, y *Misión: Salvar la Tierra* se estrenó finalmente el 26 de noviembre de 1986, convirtiéndose inmediatamente en la película de ciencia-ficción más taquillera del año –superó a "Alien"– y en una de las más deliciosas incursiones de ***Star Trek*** en la gran pantalla.

EL MOTÍN DE LA "BOUNTY"

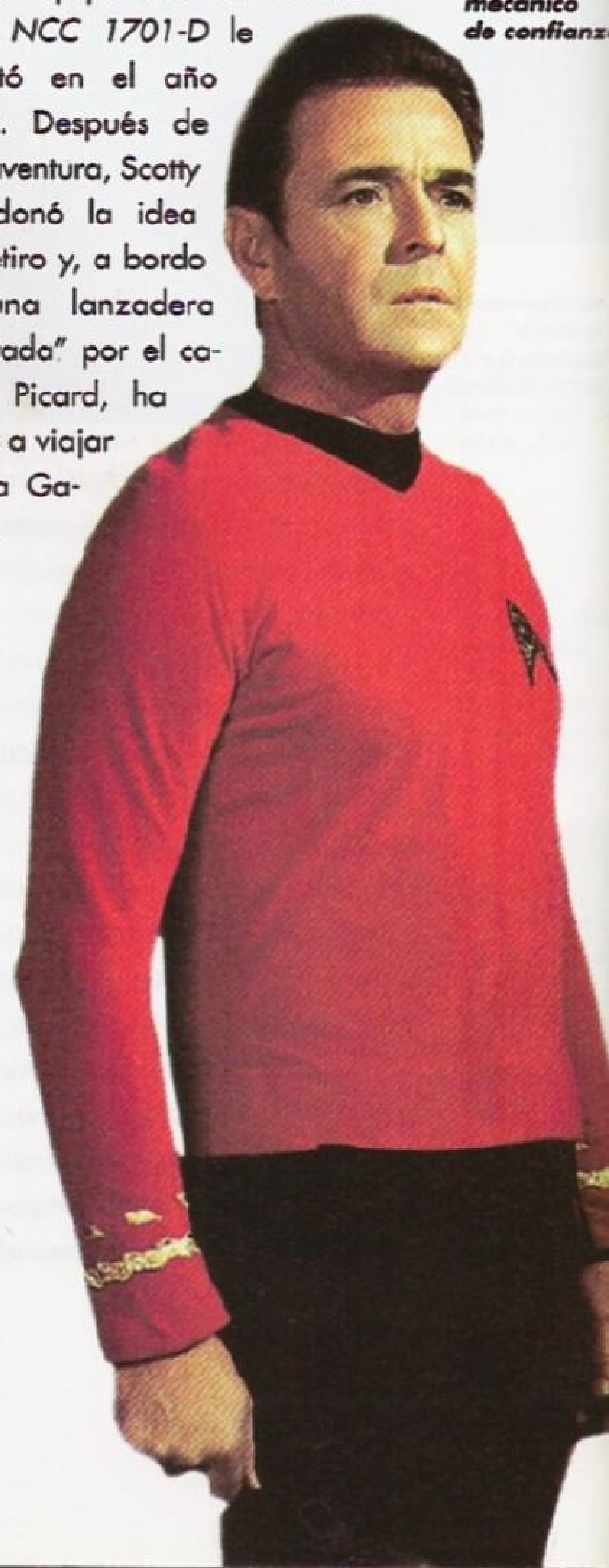
Hacer una película de **Star Trek** *sin la nave* U.S.S. Enterprise *parecía impensable antes de* Star Trek IV, *pero lo cierto es que sólo en los últimos minutos de la película aparece la famosa nave, en una nueva encarnación, la* U.S.S. Enterprise 1701-A. *La* Enterprise *cede el protagonismo de la película al ave de presa klingon que Kirk capturara a Kruge en la película anterior. La pequeña nave, adecuadamente rebautizada como "Bounty" por el doctor McCoy en las arenas de Vulcano, consigue realizar el viaje por el tiempo, y da pie por sí sola a dos de las mejores escenas de la película: el divertido encuentro de la doctora Taylor con su forma invisible en el parque Golden Gate de San Francisco, y el impresionante pase de la nave bajo dicho puente, que es la imagen del cartel de la película.*

INGENIERO JEFE MONTGOMERY SCOTT

Llamado familiarmente "Scotty", Montgomery Scott fue ingeniero jefe en la primera *U.S.S. Enterprise*, sirviendo a lo largo de su carrera en once naves distintas. Los motores de la nave no tienen secretos para él, y sin embargo en muchísimas ocasiones ha utilizado una de sus dotes principales, la improvisación, para salvar la situación. Junto con su extrema profesionalidad, es esta capacidad suya de combinar conocimientos e intuición la que le ha procurado la fama de "ingeniero milagroso". En el año 2294, después de 52 años de carrera, se jubiló, pero, durante el viaje hacia la colonia de Norpin, donde iban a transcurrir tranquilamente el resto de sus días, la nave que le llevaba se estrelló en una Esfera de Dyson. Scotty, el único superviviente, pasaría 75 años suspendido en el transportador, hasta que un equipo de la *U.S.S. Enterprise NCC 1701-D* le rescató en el año 2369. Después de esta aventura, Scotty abandonó la idea del retiro y, a bordo de una lanzadera "prestada" por el capitán Picard, ha vuelto a viajar por la Galaxia.

FIEL Y EFICIENTE

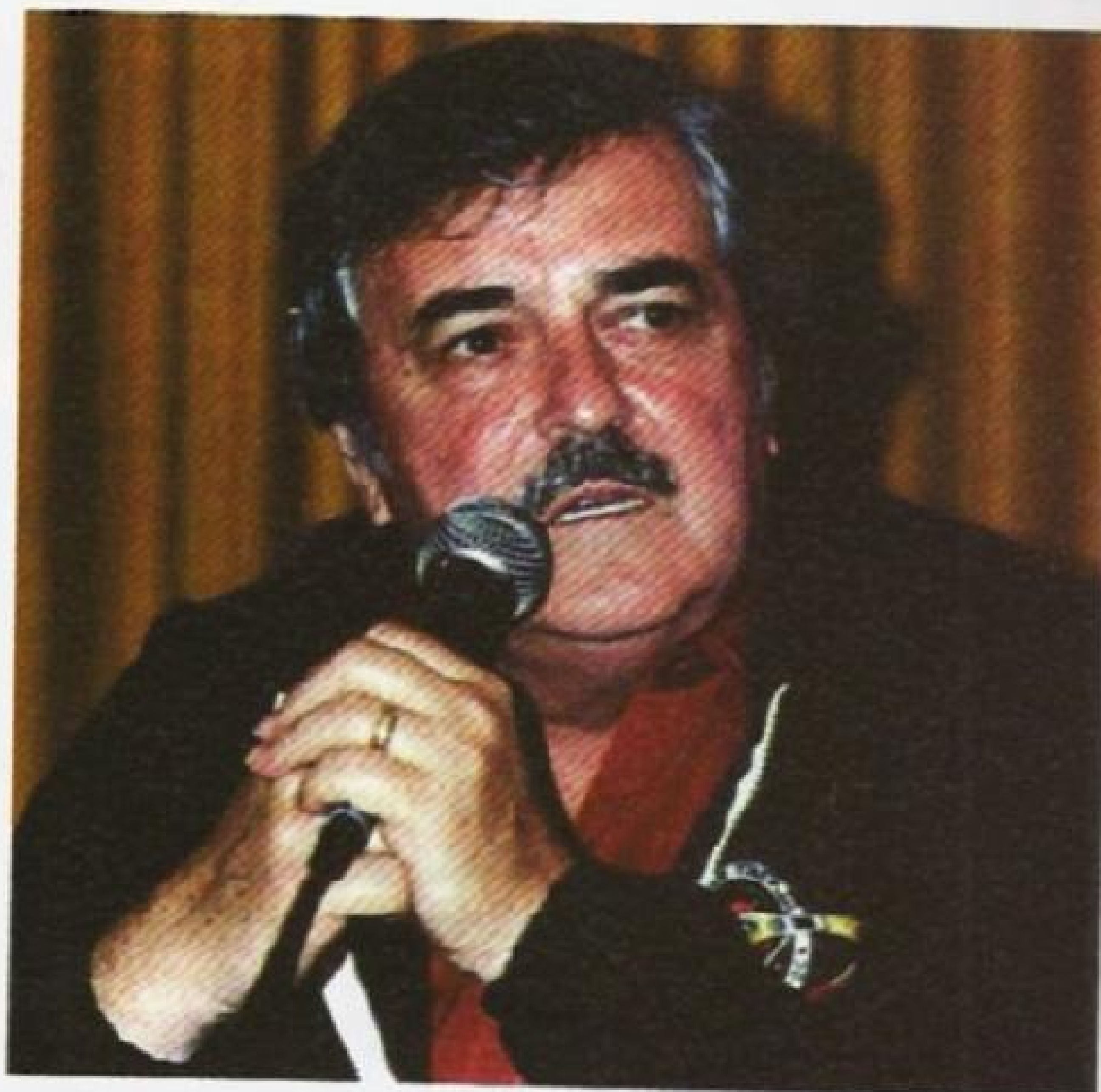
Scotty, que conoce los potentes motores de la nave como la palma de su mano, siempre tiene la solución adecuada para los problemas técnicos de la U.S.S. Enterprise. *Su frase favorita* –"No pueden cambiarse las leyes de la física"– *también es, en parte, su mentira favorita, puesto que él mismo ha desafiado más de una vez dichas leyes.*



Conocimien[...] intuición, coraje... ¿A quién no le gustaría tener a Scotty como mecánico de confianz[...]

JAMES DOOHAN

Hijo de uno de los ingenieros que desarrolló el proyecto de la gasolina de alto octanaje –una coincidencia curiosa, teniendo en cuenta el papel que le tocaría desempeñar–, Doohan nació en Vancouver, en el Canadá inglés, y estudió en Sarnio, Ontario, donde también empezó su carrera de actor. En la Segunda Guerra Mundial fue capitán de la Royal Canadian Artillery y, tras resultar herido en combate, continuó su labor como observador aéreo. Sus arriesgadas evoluciones en el transcurso de los vuelos de reconocimiento le valieron la fama de ser "el piloto más loco de toda la Fuerza Aérea canadiense".



Una fotografía de Doohan sin caracterizar como el personaje que le ha dado la fama.

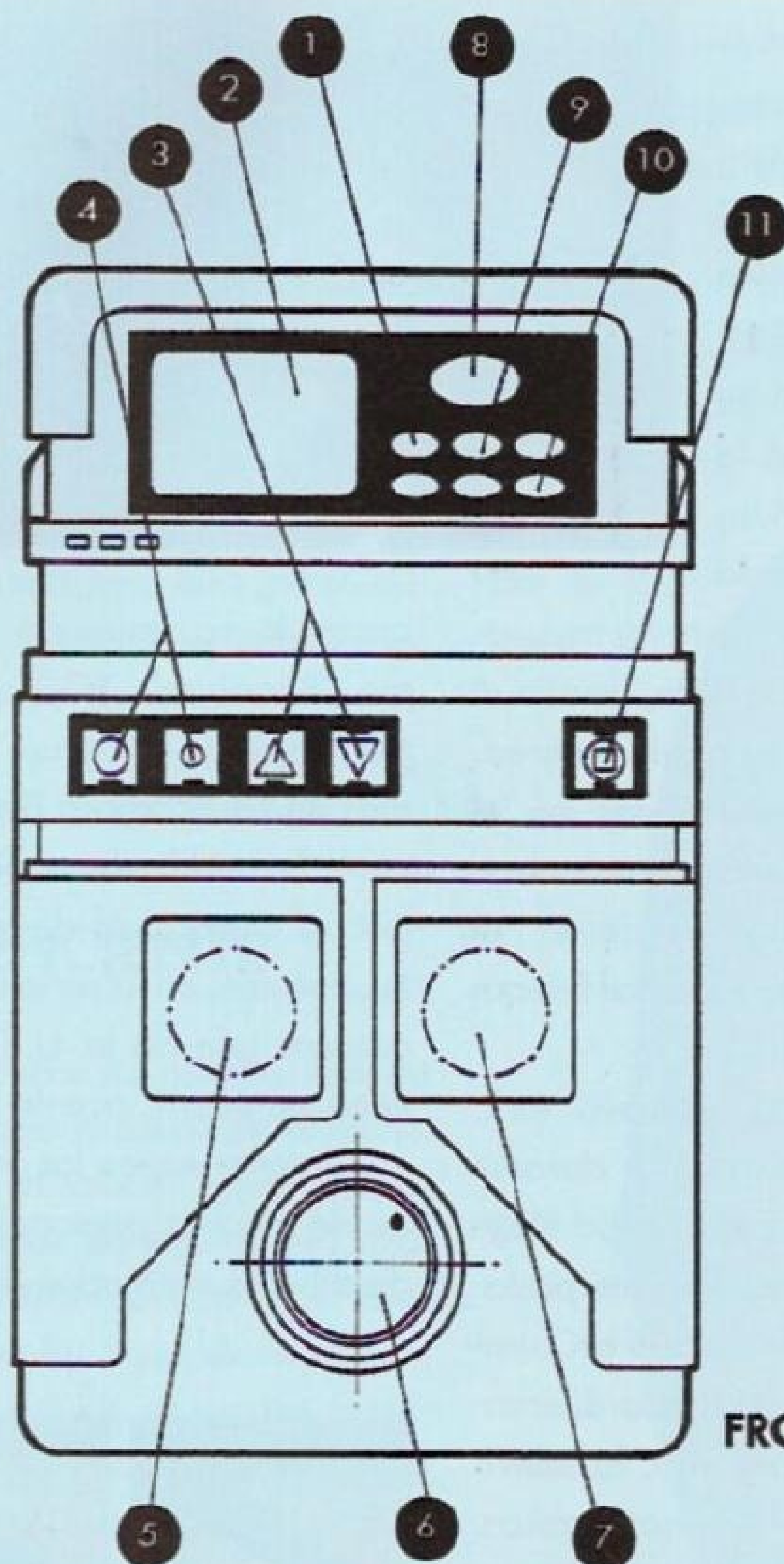
En 1946 se trasladó a Nueva York, donde, después de estudiar durante dos años en la Neighborhood Playhouse, empezó a enseñar interpretación. En el año 1953 volvió a Canadá, a Toronto, interpretando diferentes papeles para la radio, la televisión y la industria cinematográfica. Después de instalarse en Hollywood, apareció en series de televisión como "Bonanza", "Gunsmoke", "Peyton Place" y "Marcus Welby", además de ser Scotty en ***Star Trek***. El papel le fue confiado, entre otras cosas, por su capacidad de imitar diferentes acentos: en la serie original, el ingeniero jefe de la *U.S.S. Enterprise* tiene un fuerte acento escocés. Son igualmente suyas las voces originales de muchos personajes de la serie de dibujos animados de ***Star Trek***.



TRICORDER

Más que un simple instrumento analizador, el tricorder es una herramienta indispensable durante la exploración de un planeta o el análisis de una situación. Dotado de numerosas funciones y disponible en distintas versiones (médica, científica o genérica), el tricorder ha experimentado una gran evolución través de la saga, volviéndose cada vez más compacto y funcional. La que presentamos aquí es la versión utilizada hacia el año 2270.



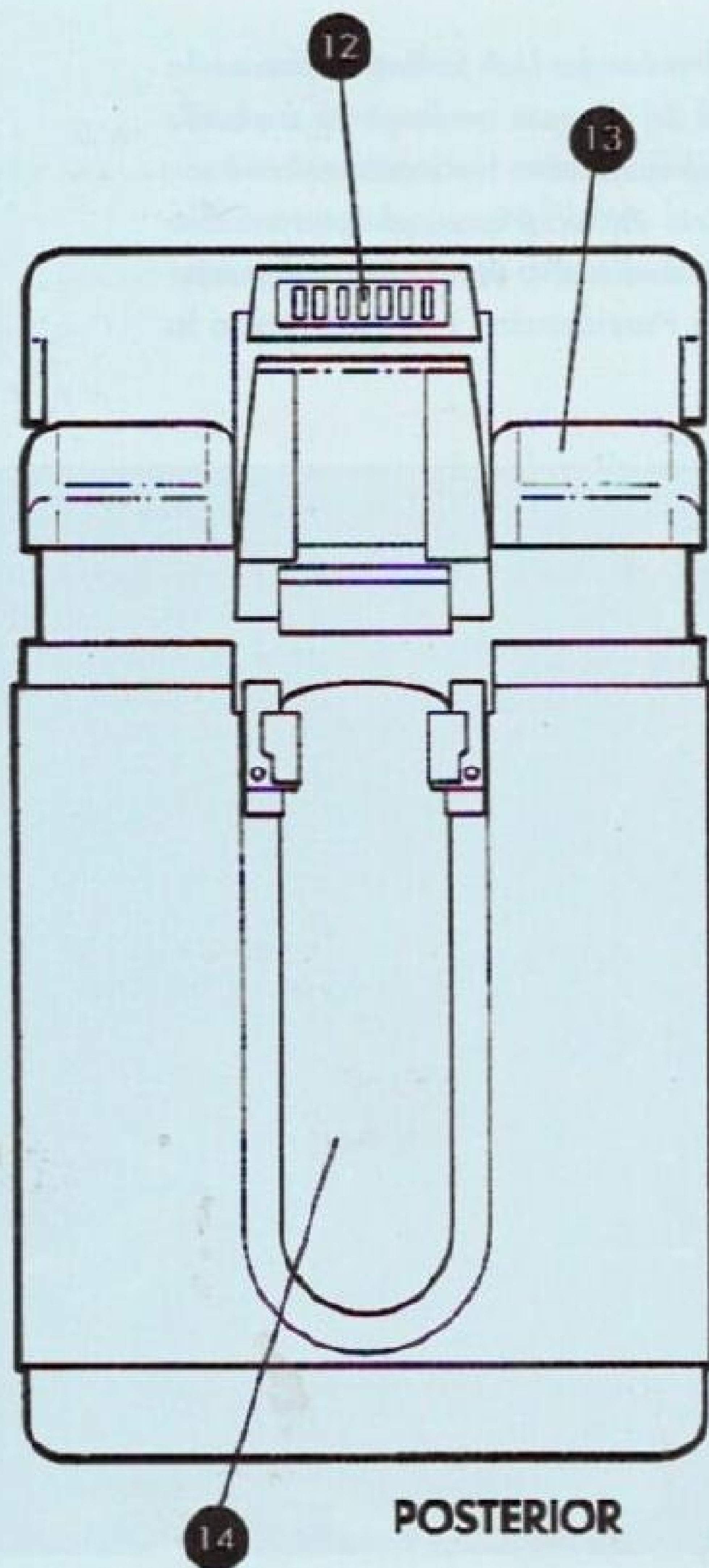


UN FACTÓTUM INDISPENSABLE
Muy útil en todas las situaciones en las que resulta necesario obtener y grabar datos, el tricorder desempeña, entre otras, las funciones siguientes: medición de la temperatura y de la presión atmosférica, reconocimiento y análisis de eventuales formas de vida, análisis de materiales desconocidos, grabaciones de sonido y vídeo, monitorización del campo electromagnético y del espectro luminoso, medición de distancias, etc.





Dos fotos del tricorder. A la derecha, el instrumento se encuentra entre las manos de Merritt Butrick, en el papel del hijo de Kirk.



1. Selector de modo de análisis
2. Pantalla de visualización
3. Selector del campo de análisis
4. Selector de distancia de análisis
5. Control de definición del campo de análisis
6. Ajuste del patrón de análisis
7. Entrada de parámetros de los sensores
8. Interruptor grabación/reproducción
9. Interruptores de selección de memoria
10. Selector de programa de sensores
11. Interruptor general
12. Rejilla de entrada de matriz de sensores
13. Cabezal de memoria
14. Bobina de focalización de sensores

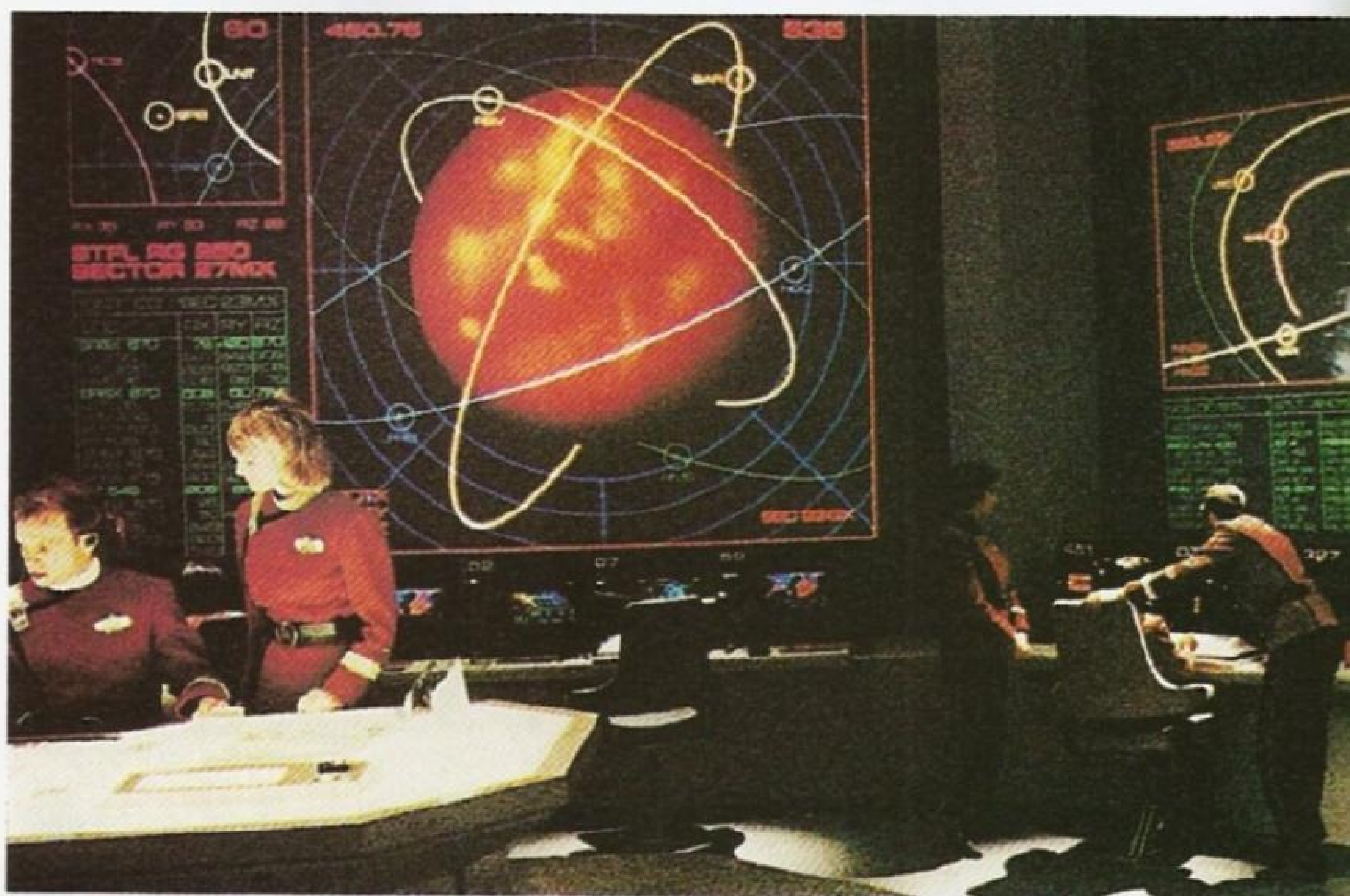
LA FEDERACIÓN Y SUS ORGANISMOS

¿En qué universo se mueven los personajes de la saga de ***Star Trek***? ¿En qué sistema político trabajan? ¿Quiénes son los aliados y los enemigos de la intrépida tripulación de la *U.S.S. Enterprise*? ¿Y cuál es su misión? A estas y muchas otras preguntas acerca de la "visión del mundo" pre-

LA FEDERACIÓN UNIDA DE PLANETAS

La Federación Unida de Planetas, de cuya Flota Estelar la *U.S.S. Enterprise* es la nave insignia, es una organización fundada en el 2161 que ha llegado a reunir 150 mundos y colonias. Su objetivo fundamental es favorecer los intercambios comerciales, la investigación científica, las relaciones diplomáticas, el intercambio cultural y la defensa común de los estados miembros. Consta de distintos organismos, entre los que destacan el Consejo Federal y la Presidencia, y se rige según la Constitución de la Federación Unida de Planetas.

El cuartel general de la Flota Estelar.



sente en ***Star Trek*** se encontrará respuesta en esta sección.

En esta ocasión se aborda el tema de la organización política, partiendo como es natural del análisis de la estructura básica que va a permitir comprender y contextualizar el ámbito geopolítico en el que actúan los



héroes de ***Star Trek***: la Federación Unida de Planetas y los organismos que la componen.

EL CONSEJO FEDERAL

Lo componen los representantes de las distintas naciones planetarias afiliadas a la Federación y tiene su sede en la Tierra, en San Francisco. Tiene poder de decisión sobre las disputas entre estados miembros y sobre asuntos diplomáticos, además de tener competencia sobre la hoja de servicio de importantes miembros de la Federación, como los oficiales de la Flota Estelar.

EL PRESIDENTE DE LA FEDERACIÓN



Elegida entre los representantes de los estados miembros, la presidencia tiene su centro de operaciones en la sede de la Federación en París. El presidente es el portavoz a todos los efectos de la política y de las relaciones diplomáticas de la Federación y tiene amplios poderes de decisión en muchos terrenos. Junto con el comandante en jefe de la Flota Estelar, tiene el control de los movimientos de las naves, de los proyectos de defensa y de todas las situaciones que afectan a las relaciones diplomáticas y de defensa entre estados miembros, con sus aliados y con los estados que no pertenecen a la Federación, incluyendo a sus enemigos.

LA CONSTITUCIÓN DE LA FEDERACIÓN

Se trata de un documento redactado en el año 2161, en el acto de la formación de la Federación, que define los derechos de todos los ciudadanos de dicha Federación. Los derechos que recoge también se aplican a todos aquellos que, aun sin ser ciudadanos de uno de los estados miembros, residan de forma estable o temporal en el interior de la Federación. Por tanto, cualquier ser vivo que se encuentre dentro del espacio federal goza de dichos derechos; por este motivo, quienquiera que suba a bordo de una nave de la Flota Estelar, y que por lo tanto se encuentre en territorio federal, goza de las mismas libertades que tienen los ciudadanos de la Federación.

"A" DE AVENTURA

Aunque la reacción de la NBC al primer episodio piloto fue más que buena, acabó sucediendo algo aparentemente incomprensible: ¡la cadena rechazó la obra! La razón principal por la cual el episodio piloto de ***Star Trek*** no fue aceptado fue porque se le consideraba "demasiado intelectual". Los directivos estaban convencidos de que el espectador medio tendría que pensar demasiado para lograr entender la historia y su significado. La trama era, en su opinión, demasiado complicada y se refería a cosas intangibles. Además, y esto sí era cierto, ¡había muy poca acción en escena! Roddenberry, por su parte, se dio cuenta de que se había apartado ligeramente de la línea que había prometido, es decir una serie de aventuras con un fondo de ciencia-ficción. *The Cage* era, es cierto, una historia estupenda –según muchos, la mejor película de ciencia ficción realizada hasta entonces–, pero Roddenberry se dio cuenta de que la única posibilidad de vender ***Star Trek*** a una cadena era utilizando una trama con mucha acción y aventuras. En todo caso, los directivos de la cadena, aunque no del todo satisfechos, vieron claramente que Roddenberry y la Desilu reunían todas las condiciones para emprender con éxito la realización de una serie tan difícil como iba a ser ***Star Trek***. Llegaron a la conclusión de que quizá el error residía en el hecho de haber escogido el tema equivocado entre los tres que Roddenberry les había propuesto al principio, y por tanto la NBC, tomando una decisión sin precedentes en el mundo televisivo, solicitó que se rodara otro episodio piloto. Esta vez, sin embargo, las condiciones eran más concretas: pa-



Un hallazgo de gran valor: es la primera imagen del puente de mando de la U.S.S. Enterprise.



La televisión que aparecía en la cabina del capitán fue eliminada en posteriores episodios.

ra evitar errores de valoración, la NBC pidió tres nuevos guiones completos entre los cuales elegir, en lugar de simples argumentos. Además, había que cambiar algunos personajes... Spock, por ejemplo, tenía que ser eliminado de la serie. La razón de ello estribaba en un escrúpulo moral: *"¡Recuerden que tenemos en nuestro país un sector religioso muy fuerte y que esas orejas en punta recuerdan demasiado al diablo!"* Pero Roddenberry se negó a rodar el segundo piloto sin él, es decir, sin que hubiera ni un solo personaje que recordara al telespectador que se encontraba en el mundo del futuro. Los directivos al final dieron su conformidad, con la condición de que Spock quedara relegado a un segundo plano.

También se discutieron, analizaron y finalmente modificaron otros personajes. Se eliminó el papel de la Número Uno –según parece, el público aún no estaba preparado para aceptar una mujer en un papel de responsabilidad–, y su personalidad fría y racional fue traspasada a Spock. Comparando los dos episodios piloto, resulta muy evidente que el primer Spock, que muestra emociones, ríe y se enfada, no es el mismo que conoceremos en la serie. Otros personajes, como el Dr. Boyce, el navegante Tyler y la contramaestre Colt se eliminaron pura y simplemente. En la primera semana de junio se terminaron los tres guiones, que fueron presentados a la NBC. Las historias eran: *El esplendor de Omega* (*The Omega Glory*), *Las mujeres de Mudd* (*Mudd's Women*) y *Un lugar jamás visitado por el hombre* (*Where No Man Has Gone Before*); las tramas de las tres eran claramente de aventuras, para no correr el riesgo de cometer una segunda equivocación. Finalmente, la elección recayó en *Un lugar jamás visitado por el hombre.* El inicio del rodaje se fijó para el 5 de julio de 1965; llegados a este punto, lo primero que había que hacer era decidir quién iba a formar parte del nuevo cast.









Un decorado de The Cage. El traje "casual" de los extras era un detalle que servía para dar a entender que la nave no estaba habitada sólo por oficiales.

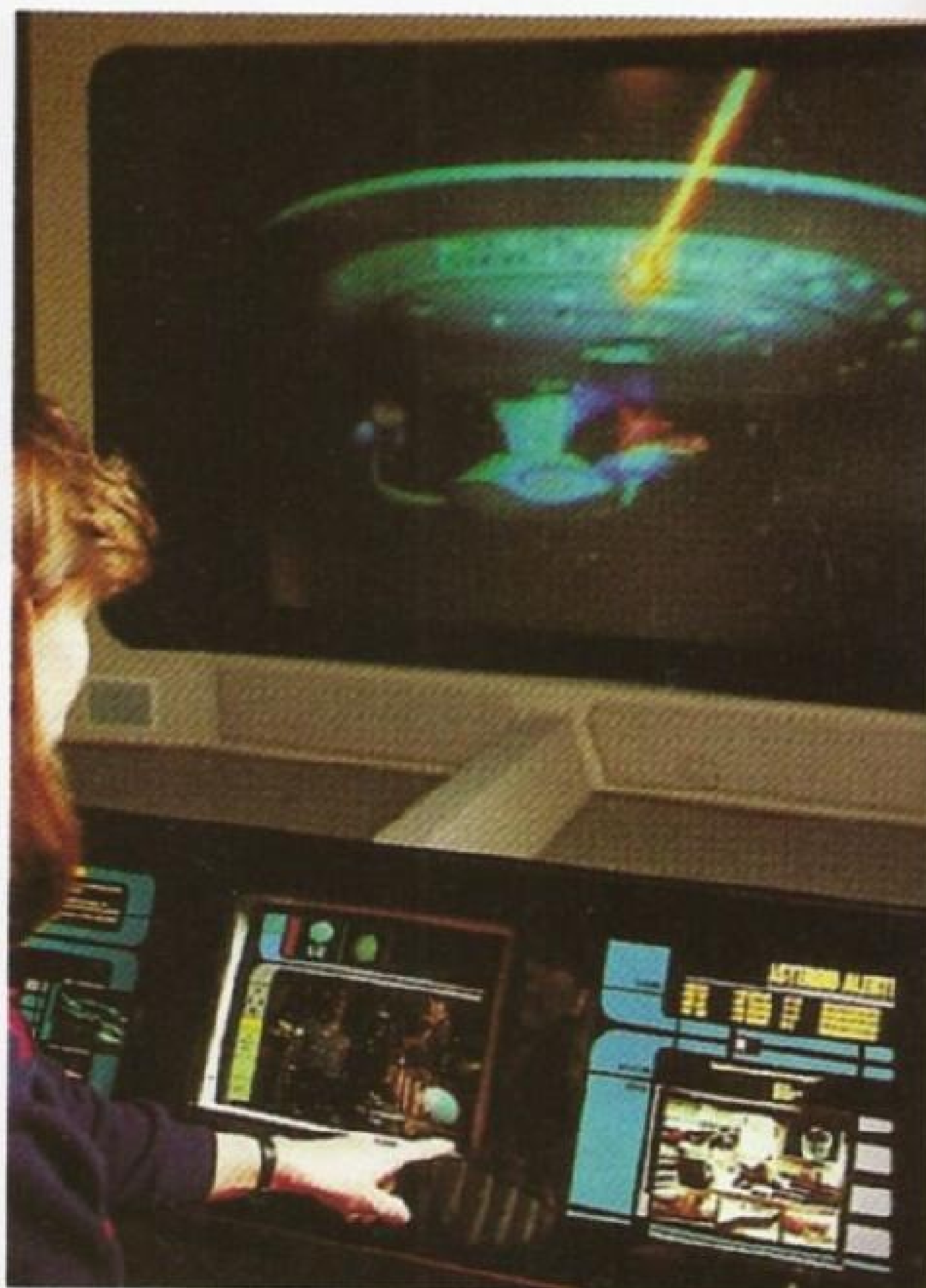
continuará

TREKKERS EN RED

Uno de los deseos más comunes compartidos por los trekkers –es decir los miembros de este colectivo variopinto, desmedido e inusual de los aficionados a ***Star Trek***– es desde siempre hacer algo que guarde relación con su saga favorita para compartirlo luego con otros fans. Huelga decir por tanto que la aparición de Internet –la gran red que acoge a cualquiera que disponga de un PC y de un módem– significó para todos los amantes de ***Star Trek*** el hallazgo de un espacio ideal donde encontrarse y dialogar. Hoy puede encontrarse en Internet muchísimo material dedicado a la gran saga espacial. Un estudio realizado en una universidad americana en el año 1995, reveló que ***Star Trek*** es el tema más tratado en las páginas WWW, y en septiembre de 1996 se registró la existencia de más de 1.000 páginas de fans dedicadas a ***Star Trek***, 70 grupos de discusión públicos (newsgroup) y 40 entre listas de correo (mailing lists) y boletines de noticias (newsletters), sin contar con que, con toda seguridad, gran cantidad de material introducido en la red puede haber quedado fuera de este censo. La misma Paramount fue una de las primeras compañías del sector que se asomó a Internet: ya en otoño de 1994 –es decir, antes de la explosión del fenómeno Internet– había un centro (site) dedicado a ***Star Trek*** gestionado directamente por la Paramount, con avances y noticias sobre la producción de la famosa saga; ahora este "site" (http://www.paramount.com) ha crecido mucho y contiene noticias sobre la totalidad de la producción Paramount. No obstante, ***Star Trek*** sigue ocupando en él una posición destacada. En España también hay



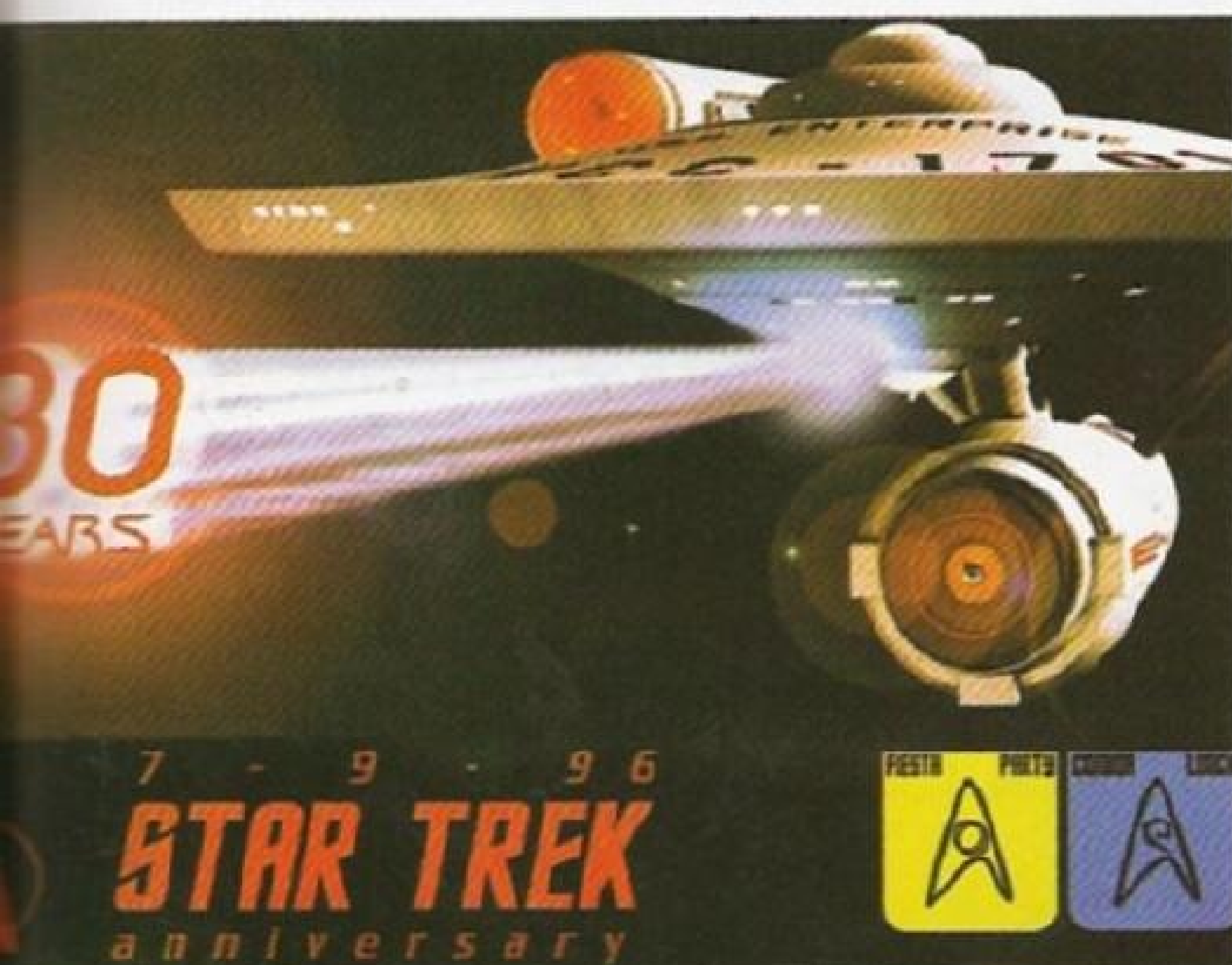
Abajo, una joven fan jugando con un ordenador instalado en una convención de trekkers.

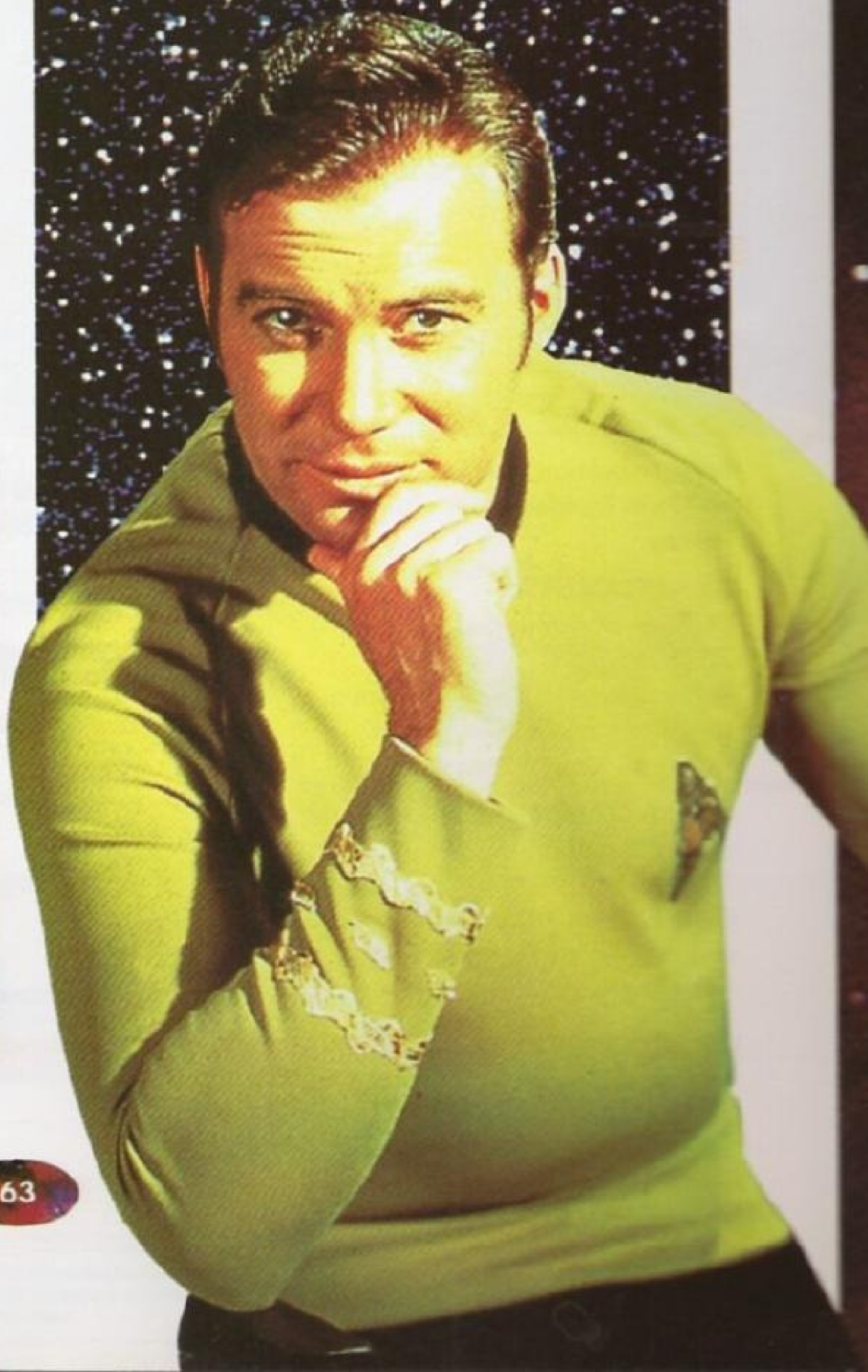


una intensa actividad: junto con las diversas páginas de particulares dedicadas a ***Star Trek,*** también podemos encontrar páginas de clubes de fans, como el Club Star Trek de España (http://bbs.seker.es/cybernet/strek.html) o el Club Star Trek de Catalunya (http://www.intercom.es/cstc), que contienen links a otras bases dedicadas a ***Star Trek*** en castellano, aunque quizá la lista de recursos más interesante se encuentra en http://bbs.seker.es/alvy/trek.es.html., regentada por un particular; tampoco faltan los newsgroups para los fans españoles.

De esta forma también los trekkers de nuestro país, cuyo número crece constantemente, tienen actualmente la posibilidad de acceder a un espacio virtual donde discutir sobre su afición común en castellano. ¿Quién ha dicho que ***Star Trek*** es sólo para anglófonos?

Abajo, folleto de la primera feria dedicada a los amantes del universo* Star Trek*, celebrada en Barcelona con motivo del 30 aniversario.





TODOS LOS EPISODIOS

Continuamos con la lista completa de todos los episodios de la serie clásica de televisión: la Serie Original (The Original Series).

Número de producción - Título español
(Título original)
Fecha de la primera emisión en EE.UU.
Guionista - Director

19 - ARENA
(Arena)
19-1-1967
Gene L. Coon, según una historia de Frederic L. Brown - Joseph Pevney

20 - EL FACTOR ALTERNATIVO
(The Alternative Factor)
20-3-1967
Don Ingalls - Gerd Oswald

21 - MAÑANA ES AYER
(Tomorrow is Yesterday)
26-1-1967
D.C. Fontana - Michael O'Herlihy

22 - EL RETORNO DE LOS ARCHONS
(The Return of the Archons)
9-2-1967
Boris Sobelman, según una historia de Gene Roddenberry - Joseph Pevney

23 - APOCALIPSIS
(A Taste of Armaggeddon)
23-2-1967
Robert Hammer y Gene L. Coon, según una historia de Robert Hammer - Joseph Pevney

24 - LA SEMILLA DEL ESPACIO
(Space Seed)
16-2-1967
Gene L. Coon y Carey Wilber, según una historia de Carey Wilber - Marc Daniels

25 - ESTE LADO DEL PARAÍSO
(This Side of Paradise)
2-3-1967
D.C. Fontana, según una historia de Nathan Butler (seudónimo de Jerry Sohl) y D.C. Fontana - Ralph Senensky

26 - EL DIABLO EN LA OSCURIDAD
(The Devil in the Dark)
9-3-1967
Gene L.Coon - Joseph Pevney

27 - TENTATIVA DE SALVAMENTO
(Errand of Mercy)
23-3-1967
Gene L. Coon - John Newland

28 - LA CIUDAD AL BORDE DE LA ETERNIDAD
(The City on the Edge of Forever)
6-4-1967
Harla Ellison - Joseph Pevney

29 - OPERACIÓN ANIQUILACIÓN
(Operation: Annihilate!)
13-4-1967
Steven W. Carabatsos - Herschel Daugherty

30 - EL INSTRUMENTO
(Catspaw)
27-10-1967
Robert Bloch - Joseph Pevney

31 - METAMORFOSIS
(Metamorphosis)
10-11-1967
Gene L. Coon - Ralph Senensky

32 - HIJO DE UN JEFE
(Friday's Child)
1-12-1967
D.C. Fontana - Joseph Pevney

33 - ¿QUIÉN LLORA A ADONAIS?
(Who Mourns for Adonis?)
22-9-1967
Gilbert A. Ralston y Gene L. Coon, segun una historia de Gillert A. Ralston - Marc Daniels

34 - LA ÉPOCA DE AMOK
(Amok Time)
15-9-1967
Theodore Sturgeon - Joseph Pevney

35 - LA MÁQUINA DEL JUICIO FINAL
(The Doomsday Machine)
20-10-1967
Norman Spinrad - Marc Daniels

36 - UN LOBO EN EL REDIL
(Wolf in the Fold)
22-12-1967
Robert Bloch - Joseph Pevney

37 - EL SUPLANTADOR
(The Changeling)
29-9-1967
John Meredyth Lucas - Marc Daniels

STAR TREK V: LA ÚLTIMA FRONTERA

Título original: Star Trek V: The Final Frontier, USA 1989

Dirigida por:
William Shatner
Productor:
Harve Bennett
Productor ejecutivo:
Ralph Winter
Argumento:
William Shatner, Harve Bennett y David Loughery
Guión:
David Loughery
Consultor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Música:
Jerry Goldsmith
"The Moon's A Window To Heaven:
música de Jerry Goldsmith; letra de John Bettis; interpretada por Hiroshima; producida por Dan Kuramoto
Fotografía:
Andrew Laszlo, A.S.C..
Efectos visuales:
Brian Ferren
Efectos especiales:
Industrial Light & Magic.
Montaje:
Peter Berger, A.C.E.
Diseño de Producción:
Herman Zimmerman
Vestuario:
Nilo Rodis-Jamero
Maquillaje:
Kenny Myers

Intérpretes:

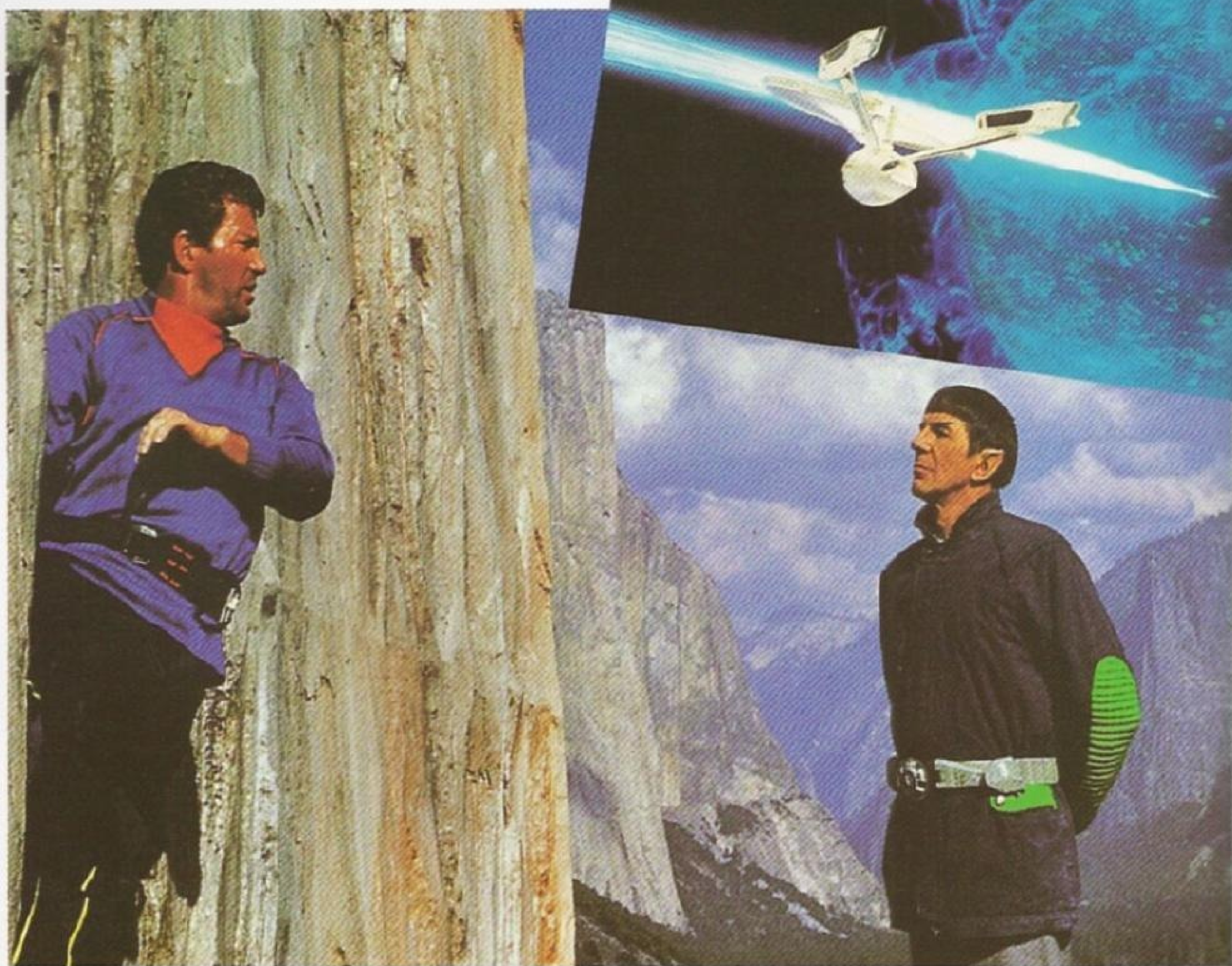
William Shatner	Almirante James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard "Bones" McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Laurence Luckinbill	Sybok
David Warner	John Talbot
Charles Cooper	Kord
Cynthia Gouw	Caithlin Dar
Todd Bryant	Capitán Klaa
Spice Williams	Vixis
Rex Holman	J'onn
George Murdock	"Dios"
Jonathan Simpson	Sarek
Beverly Hart	Suma Sacerdotisa
Steve Susskind	Prickman
Harve Bennett	Almirante de la Flota Estelar
Cynthia Blaise	Amanda
Bill Quinn	Padre de McCoy
Melanie Shatner	Cadete

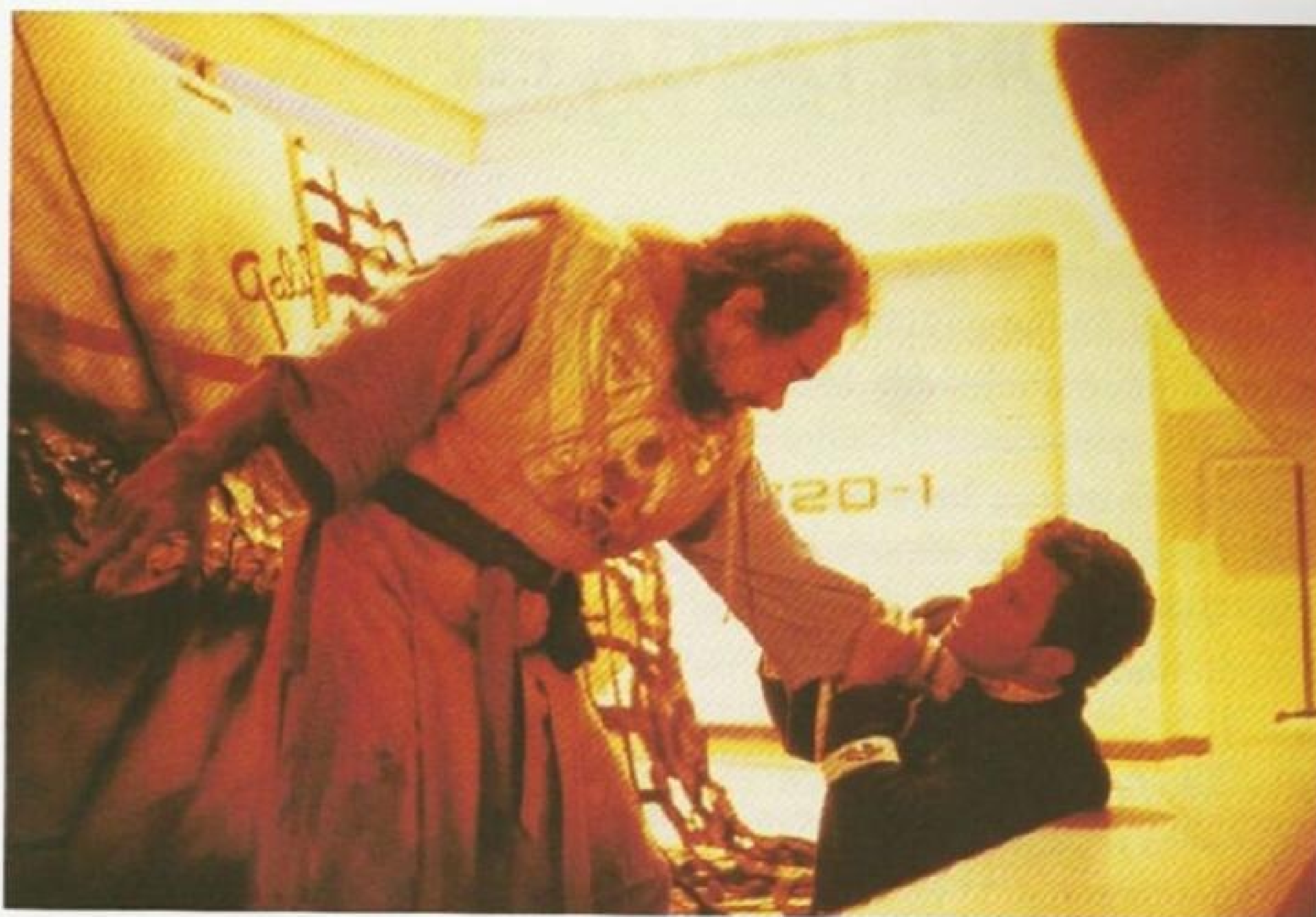
Producción:
Paramount Pictures
Estreno mundial:
9 de junio de 1989
Duración:
102 minutos

FICHA TÉCNICA

ESAS ETERNAS PREGUNTAS

Kirk, Spock y McCoy se encuentran disfrutando de un permiso en el parque de Yosemite cuando reciben la orden de reincorporarse inmediatamente a la *U.S.S. Enterprise.* Sybok, un vùlcano que reniega de la filosofía de su planeta, basada en la más absoluta lógica, y que resulta ser hermanastro de Spock, ha capturado a los representantes diplomáticos de varios planetas, reunidos en Nimbus, el "planeta de la paz", una fa-





Sybok y sus discípulos consiguen hacerse con el control de la Enterprise.

llida colonia intercultural. La Flota Estelar encomienda su rescate a la tripulación de la *Enterprise.*

Pero Sybok consigue secuestrar la nave, con el objetivo de viajar a un lejano planeta en el centro de la Galaxia, en donde espera establecer contacto con Dios. El vulcano ha conseguido convertir a sus rehenes en acólitos de su causa metafísica, y se vale de sus habilidades para mostrar sus miedos y remordimientos a Spock y McCoy. Aunque esta artimaña no consigue atraer a Spock y McCoy a la causa de Sybok, Kirk accede finalmente a llevar la *Enterprise* al destino deseado por sus secuestradores.

En la página anterior, abajo, Kirk y Spock de permiso en el parque de Yosemite. Arriba, la Enterprise se aproxima al centro de la Galaxia.

Llegados al planeta en cuestión, Kirk, Spock, McCoy y el propio Sybok desembarcan y, tras cruzar una zona desértica, encuentran un poderoso ser que se identifica como "Dios" y agradece a Sybok que haya hecho llegar la nave hasta allí, porque de esta manera él podrá viajar para extender su palabra por todo el Universo. Kirk pregunta entonces al ser: *"¿Para qué necesita Dios una nave estelar?"* La pregunta enfurece a la entidad, que agrede a los tripulantes de la *Enterprise,* lo que convence a Sybok de que no ha encontrado al verdadero Dios. Sybok se sacrifica entonces para que los otros tres consigan huir y regresar a la nave antes de que el supuesto "Dios" les destruya. Ya a salvo, los tripulantes de la *Enterprise* concluyen que Dios no se encuentra en algún planeta perdido por el espacio, sino en el corazón de todos los seres inteligentes.

UNA LARGA ESPERA

El arrollador éxito de *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra* (1986) y el estreno de la serie televisiva *Star Trek: La nueva generación* (1987-1994) provocaron que en los últimos años de la década de los 80 el fenómeno ***Star Trek*** estuviese más vivo que nunca. Nadie dudaba entonces de que la *U.S.S. Enterprise* continuaría su singladura cinematográfica con una nueva película.

Por ello, *Star Trek V: La última frontera* se convirtió, probablemente, en la más esperada de las películas de la serie para la pantalla grande. La

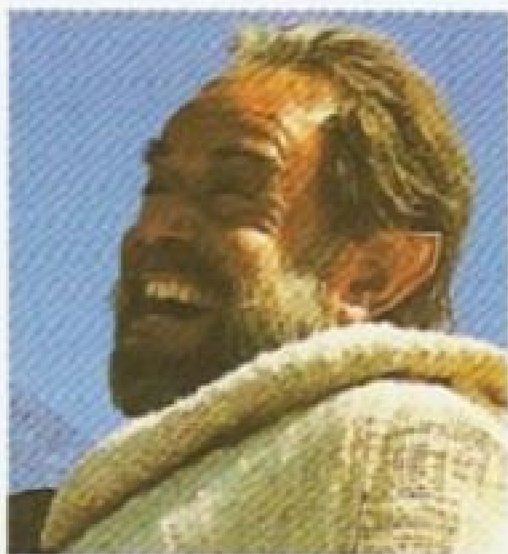


espera, sin embargo, resultó ser algo más larga de lo habitual: si desde *Star Trek II: La ira de Khan* lo normal había sido que llegase una nueva película de ***Star Trek*** cada dos años, aproximadamente, en esta ocasión hubo que esperar bastante más. Eso sin contar con que en muchos países, como en España, *Star Trek V* no llegó a estrenarse nunca, y los aficionados tuvieron que esperar casi un año

William Shatner, en el puente de mando, dirigiendo a su hija Melanie.



DESDE VULCANO CON AMOR



El personaje del vulcano Sybok había sido concebido con la idea de que lo interpretase el escocés Sean Connery, que de esta manera se añadiría a la larga lista de actores invitados de lujo que han desfilado por la serie. Pero, finalmente, el mejor intérprete de James Bond 007, el agente secreto británico con licencia para matar creado por Ian Fleming, prefirió interpretar al padre de Harrison Ford en "Indiana Jones y la última cruzada" (1989). El papel de Sybok recayó entonces en Laurence Luckinbill, un actor muy efectivo pero no demasiado conocido, que muestra en la película un aspecto bastante cercano al que tenía Connery en aquel momento. El lugar al que se dirige la tripulación de la Enterprise *se llama Sha Ka Ree, que en inglés suena muy parecido a Sean Connery, como pequeño homenaje al actor escocés.*

a que se distribuyese en vídeo de alquiler. Los coleccionistas que esperaban poder adquirir una copia tuvieron que tener más paciencia todavía, pues la película no se puso a la venta hasta 1992, al mismo tiempo que *Star Trek VI: Aquel país desconocido* (1991).

La idea básica del argumento partió de William Shatner. El actor que encarna al capitán James T. Kirk expresó su deseo de dirigir una película de la serie durante el rodaje del filme anterior, a las órdenes de su compañero Leonard Nimoy. Según Shatner, un programa de televisión en el que unos predicadores decían hablar en nombre de Dios había conseguido unos sorprendentes índices de audiencia. La fascinación que los predicadores ejercen sobre mucha gente interesó a Shatner, que empezó a pensar en trasladar ese fenómeno a una película de ***Star Trek***. Esa premisa tomó la forma de un personaje que creía hablar en nombre de Dios y que predicaba a sus



Spock, McCoy, Sybok y Kirk se disponen a conocer Sha Ka Ree.

seguidores la necesidad de conseguir una nave estelar para extender la revelación a través del Universo. En el guión original, el personaje se llamaba Zar y no era hermano de Spock, sino que le había conocido en un seminario, pero en la versión definitiva se cambió su nombre por el de Sybok, y se introdujo el elemento del parentesco con el vulcano de la *U.S.S. Enterprise*, que de esta manera quedaba más involucrado en la trama.

De todas formas, el argumento planteaba algunos problemas. No es nada fácil mantener una historia sobre un grupo de personas que viajan en busca de Dios, pues lo normal es que el público se resista a creer que pueda hallársele físicamente, con lo cual el desarrollo de la trama pierde todo su interés. Y, por supuesto, el problema fundamental es el desenlace. Si de verdad se encuentra a Dios, por muchos efectos especiales que se utilicen, el resultado será siempre decepcionante, pues cada persona tiene un concepto diferente de la divinidad. Y, si no se le encuentra, todo el argumento queda en nada. Harve Bennett y David Loughery, que elaboraron el guión final, creyeron hallar la solución sustituyendo al verdadero Dios por un alienígena, y aunque lo cierto es que la película no ofrece demasiados datos sobre ese alienígena –que tiene la habilidad de mostrarse como un dios primitivo,



EL REGRESO DE JERRY GOLDSMITH

La composición de la música de Star Trek V: La última frontera *fue encomendada a Jerry Goldsmith, autor también de la magnífica partitura de la primera película de la serie. Nacido en Los Ángeles en 1929, Goldsmith ha musicado películas tan importantes como "El planeta de los simios" (1968), "Patton" (1970), "Papillón" (1973), "Chinatown" (1974), "El viento y el león" (1976), "Alien, el octavo pasajero" (1979), "Poltergeist" (1980), "Instinto básico" (1993) o "Congo" (1995). Goldsmith recuperó el tema principal que había compuesto para la primera película de* **Star Trek** *–y que dos años antes se había convertido en sintonía de la nueva serie,* Star Trek: La nueva generación*– y también el tema de los klingons, y elaboró otros de gran majestuosidad y belleza. En la nueva partitura se utilizó la fanfarria del tema de la serie original de televisión compuesto por Alexander Courage, uno de los más habituales orquestadores de Goldsmith. Puesto que, como reza el dicho popular, no hay dos sin tres, Goldsmith regresaría de nuevo a la serie con la partitura de* Star Trek: Primer contacto *(1996).*

un dios griego, un dios africano, un dios oriental, el dios klingon, el Dios judeocristiano y, finalmente, como el propio Sybok–, parece evidente que su presencia era la única salida posible a la situación que planteaba el argumento.

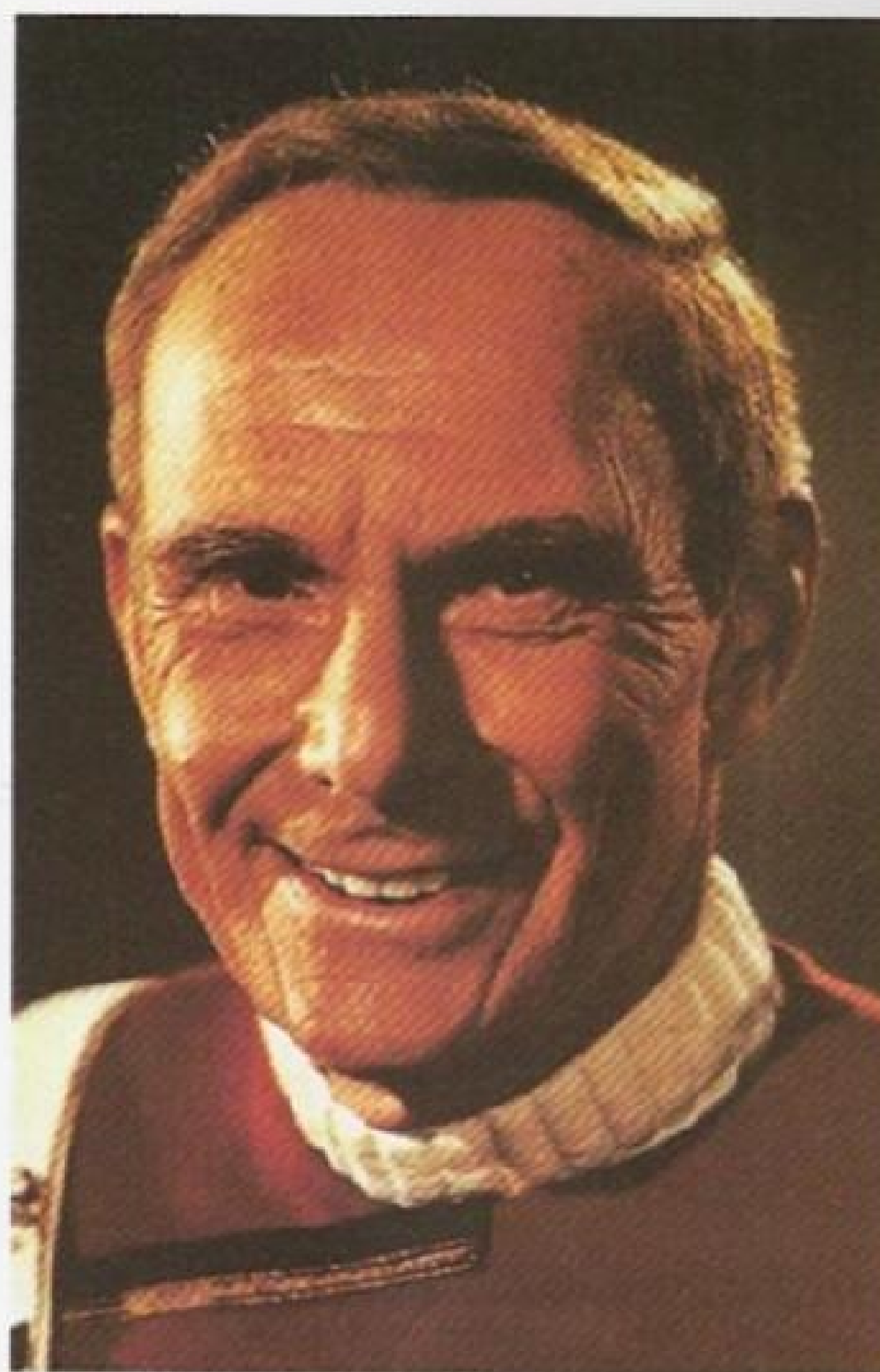
Lo mejor de la película es, sin duda, la profundización que plantea en los caracteres de los personajes principales. Kirk, Spock y McCoy, que llevan más de veinte años sirviendo juntos en la *Enterprise,* dedican su tiempo libre a irse juntos de acampada, y en buena parte de los diálogos queda patente la gran amistad que ha surgido entre ellos en todos esos años. Gracias a Sybok, podemos conocer también algunos datos sobre su pasado, que pesan como una losa sobre sus conciencias: McCoy recurrió a la eutanasia para evitarle sufrimientos a su padre, que padecía una enfermedad para la que, poco después, se halló una cura definitiva, mientras que Spock fue despreciado al nacer por Sarek, su padre, a causa de su naturaleza medio humana.







Como director, Shatner imprimió a la película el ritmo adecuado y demostró un extraordinario conocimiento de los personajes; la memorable escena de la acampada sorprendió a los fans y ha sido motivo de debate desde entonces, y la película tiene elevadas dosis de acción –caballos incluidos, la gran pasión de Shatner–. Las primeras críticas que aparecieron de la película fueron bastante positivas, pero sin embargo, con los años se ha convertido en el centro de la polémica: se la considera, alternativamente, el mejor y el peor ejemplo de la serie, por motivos diferentes. Sin duda, la polémica dañó en su momento la trayectoria comercial de la película, a lo que no ayudó que, en el año de su estreno, tuviera que competir con éxitos de la talla de "Batman", "Arma letal 2" o "Indiana Jones y la última cruzada".



Harve Bennett, productor y co-guionista de la película, se reservó el papel de un almirante de la Flota Estelar.

LOS GRADOS DE LA FLOTA ESTELAR

Aunque en muchos oídos pueda sonar desagradable, "jerarquía" es una palabra que a menudo resulta muy útil a nivel pragmático. Tripular una nave estelar, todo el mundo lo sabe, no es nada sencillo. Competencia, eficiencia y organización constituyen los requisitos indispensables para gestionar un coloso estelar del calibre de la *U.S.S. Enterprise* sorteando los peligros del espacio.





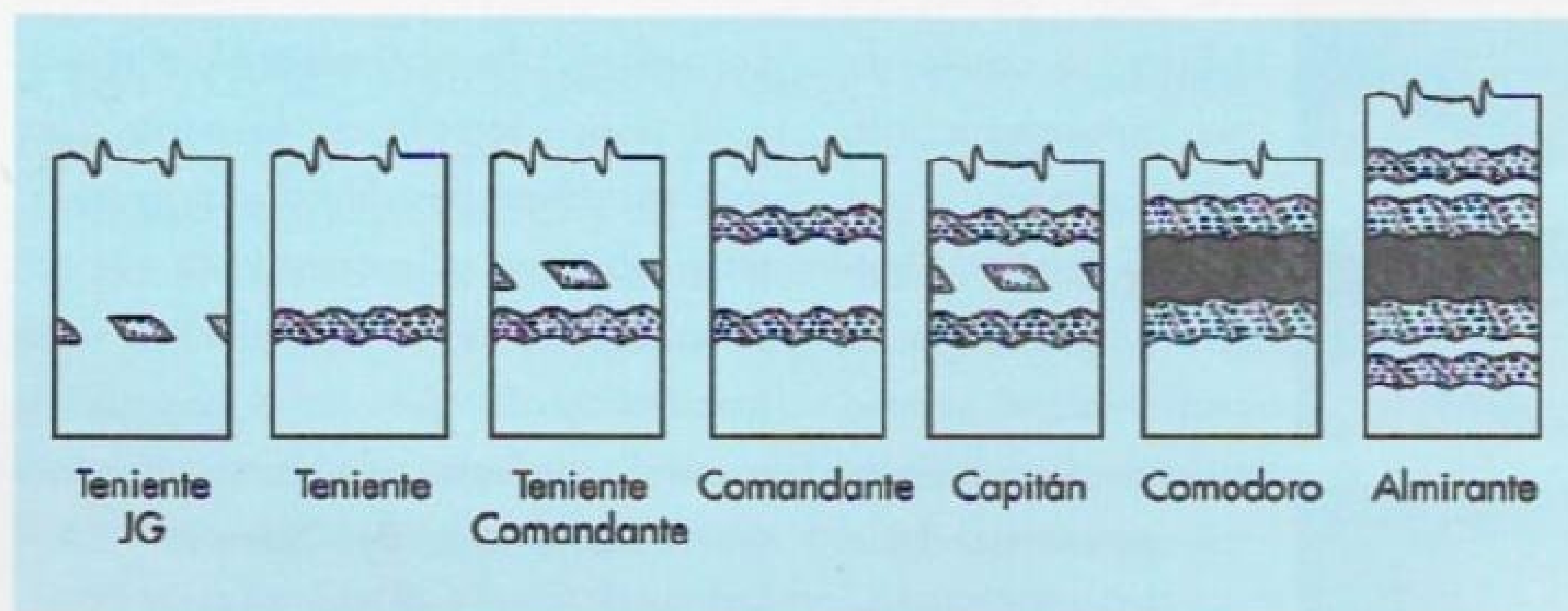


Por lo tanto, ante todo hacen falta orden y disciplina, y que cada uno ocupe su lugar y desempeñe con responsabilidad las tareas que le correspondan. Un rápido vistazo al cuello o a la manga del uniforme permitirá identificar los grados y, por tanto, la función de cada uno.

Pero –atención–, de una época a otra los distintivos de los grados cambian como las modas: ¡el espectador queda advertido!

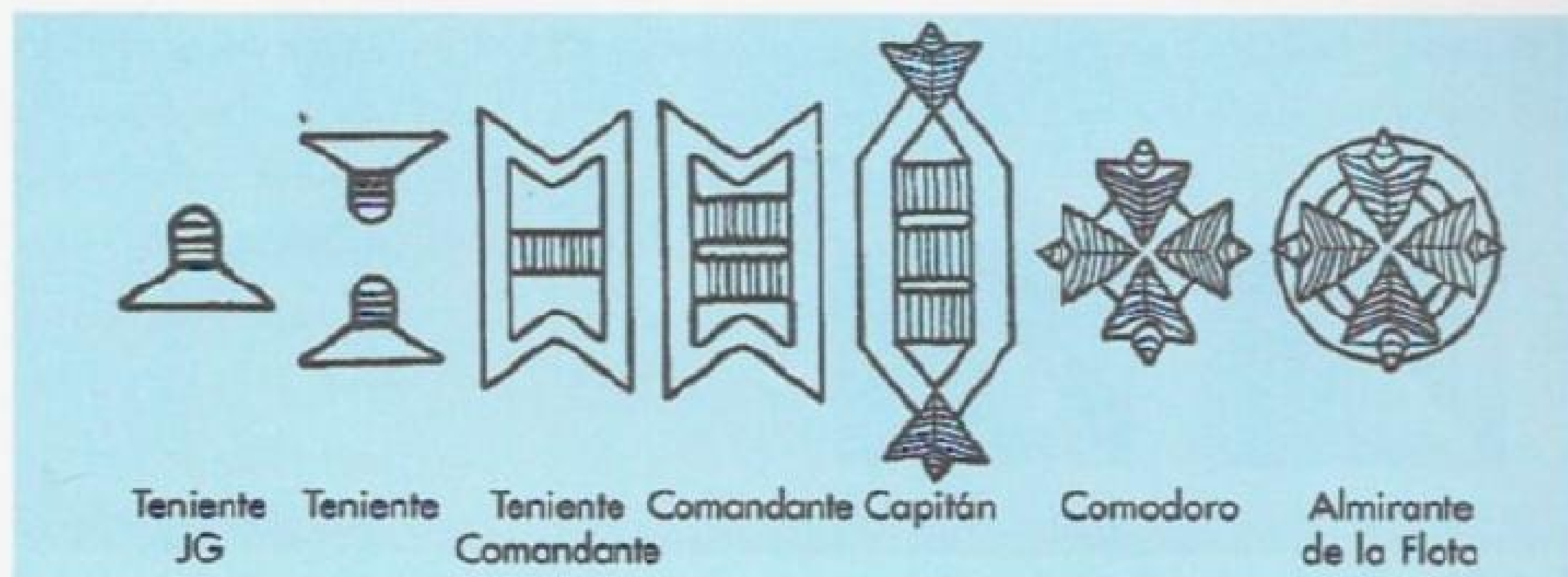
SERIE CLÁSICA

En el año 2260 los grados de la jerarquía de la Flota Estelar se representan mediante galones dorados, continuos o discontinuos, cerca de la muñeca, en ambas mangas de los uniformes en su versión estándar. Naturalmente, ¡nadie se atreve a arremangarse!



PELÍCULA

Hacia el año 2280 el "look" de los uniformes cambia: los grados jerárquicos pasan a ser de metal y se colocan en el hombro derecho, por encima del cierre de la chaqueta, y en la manga izquierda del uniforme, a la altura del antebrazo. En la manga también hay unas barritas doradas y pequeños círculos, aplicados sobre una banda coloreada según la sección, que indican los años de veteranía.



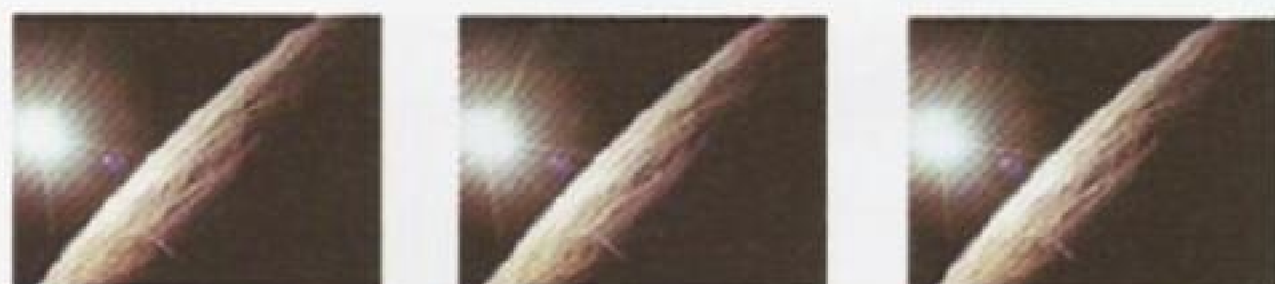
STAR TREK: LA NUEVA GENERACIÓN
STAR TREK:ESPACIO PROFUNDO NUEVE
STAR TREK: VOYAGER

Menos de ochenta años más tarde, los uniformes vuelven a cambiar: a partir del 2360, aproximadamente, los grados de los oficiales de la Flota Estelar se indican mediante la aplicación en el lado derecho del cuello de círculos dorados o negros. El grado de almirante, en cambio, se representa con círculos dorados, de uno a cuatro, colocados sobre una barra negra ribeteada en oro, colocada a ambos lados del cuello o en ambas mangas a la altura de la muñeca.



GENE RODDENBERRY

Entre los aficionados se le conoce con el apodo de "el gran pájaro de la Galaxia". Para los demás, "sólo" es el creador de ***Star Trek***: la mente genial que hacia mitad de los años 60



decidió que había llegado el momento de producir para la televisión una serie de ciencia-ficción que fuera digna de ese nombre. Hasta su muerte, en octubre de 1991, Roddenberry fue el inventor y mentor de todo el universo de ***Star Trek***, desde los ideales hasta los personajes. Incluso después de su muerte, el carácter que le había imprimido, imborrable e imprescindible, continuó caracterizando la saga, y la sensación de seguridad aportada por su presencia no ha dejado de influir en el trabajo de sus "herederos". Gene, nacido en el año 1921 en El Paso, Texas, se trasladó con sus padres a Los Ángeles cuando tenía dos años. Poco después de diplomarse en la Franklin High School, se alistó voluntario en la Aviación de los Estados Unidos y empezó su instrucción militar al estallar la Segunda Guerra Mundial. Luchó en Guadalcanal, pilotando con pericia los bombarderos B-17 en ochenta y nueve misiones y siendo condecorado dos veces. En aquellos años empezó a escribir, vendiendo sus historias y sus poemas a distintos diarios y revistas, entre los cuales se contaba el "New York Times". Al regreso de la guerra, pasó a ser piloto civil y dio una vez mas pruebas de su valor poniendo a salvo a los pasajeros de un avión averiado en el desierto de Siria. Sin embargo, no fue hasta su período como empleado del



***Gene Roddenberry en el puente de mando de la primera* U.S.S. Enterprise.**



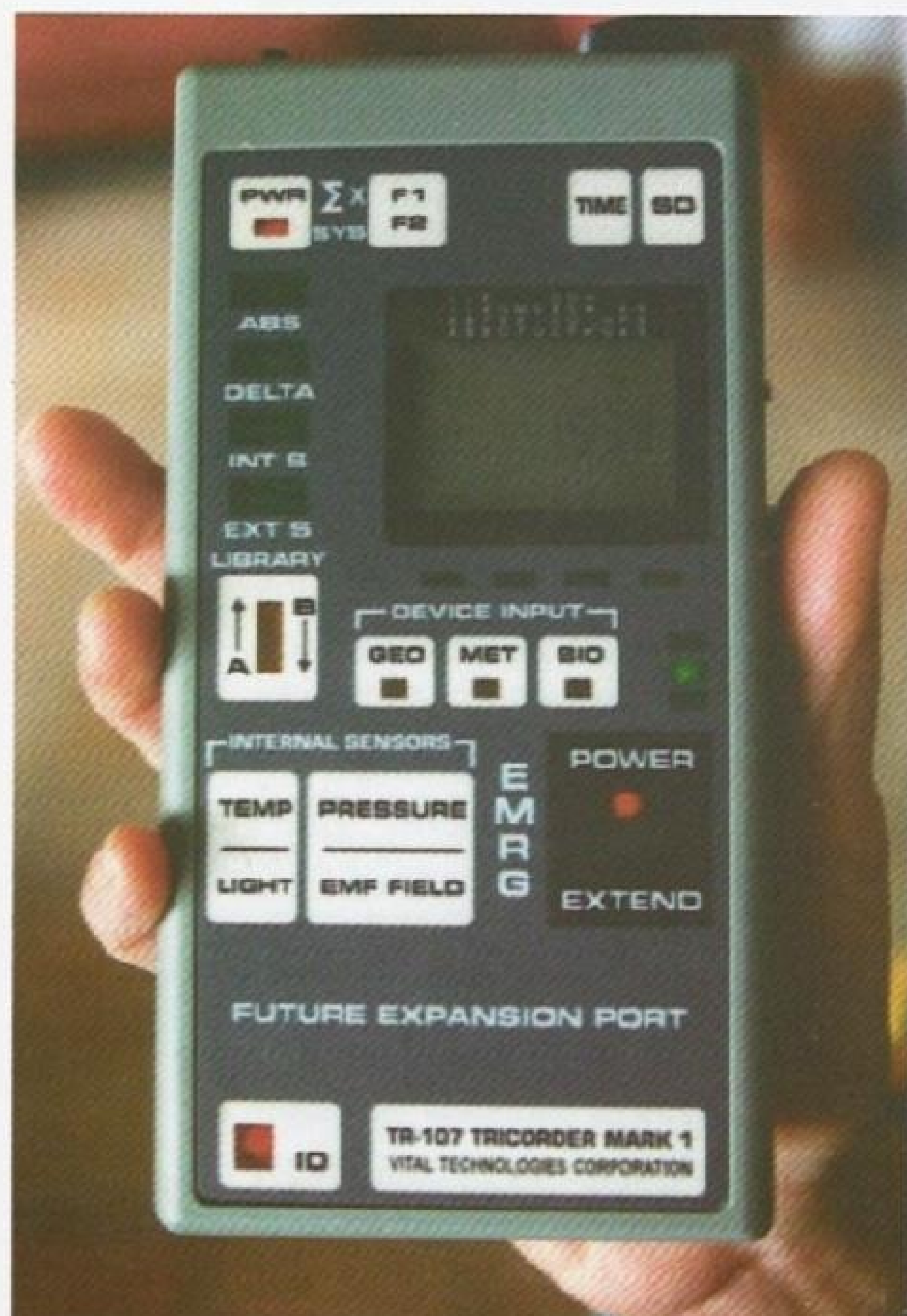
Una de las últimas fotos de Roddenberry, apoyándose en William Shatner y en su mujer, Majel Barrett, y rodeado por los actores de Star Trek.

Departamento de Policía de Los Ángeles que emprendió la carrera de autor televisivo, vendiendo guiones para series de televisión como "Four Star Theater" y "Dragnet". Más tarde encabezaría el equipo de guionistas para la serie "Have Gun, Will Travel" e ideó y produjo la serie "The Lieutenant". No obstante, la saga de ***Star Trek*** sería su creación más duradera y famosa. Y ello porque –auténtica hazaña en el mundo del espectáculo– Roddenberry logró repetir e incrementar el éxito de la Serie Original creando, veinte años después, *Star Trek: La nueva generación*, una "continuación" renovada que ha encandilado a millones de espectadores del mundo entero.

Por lo general, en una serie de televisión los actores principales suelen ser los protagonistas absolutos, ídolos de su fiel público. Con ***Star Trek***, Roddenberry logró darle la vuelta a esa situación en su beneficio: hasta tal punto que se convirtió en el primer productor televisivo que obtenía una estrella en la "Walk of Fame" de Los Ángeles y, gracias a su fama –igual o tal vez superior a la de los protagonistas de la serie–, consiguió comunicar al público el sentido y la importancia del duro trabajo de equipo que, "entre bastidores", posibilita la realización de cualquier serie. Casado en dos ocasiones, Roddenberry tuvo un hijo –Gene jr., llamado Rod– de su segunda esposa, Majel Barret, que en ***Star Trek*** desempeñó el papel de la enfermera Christine Chapel y sigue desempeñando el de Lwaxana Troi.

Y EL TRICORDER SE CONVIRTIÓ EN REALIDAD

Desde un buen principio, la serie ***Star Trek*** nació bajo el signo de una palabra que Roddenberry solía repetir sin cesar: plausibilidad. Todo, desde los personajes a los argumentos de los episodios, debía ser plausible, creíble a los ojos del espectador televisivo. Ello valía sobre todo para los aparatos tecnológicos que los protagonistas utilizaban: ciencia-ficción, de acuerdo, pero sobre sólidas bases científicas. De esta forma se inventaron aparatos como el comunicador, que actualmente tiene su plasmación práctica en los teléfonos portátiles. Era sólo cuestión de tiempo llegar a la realización del tricorder.



Pues bien, hace dos años, una empresa canadiense, fabricante de instrumentos de medición, pensó en crear un aparato con el mismo diseño que se había utilizado para los fingidos tricorders de *Star Trek: La nueva generación*. En la ficción, los oficiales de la Flota Estelar utilizan el aparato para una gran variedad de mediciones y grabaciones o para explorar, por ejemplo, el planeta alienígena en que se encuentran. En la realidad, el tricorder TR-107 Mark 1 –¡así es como se llama!– tiene funciones múltiples, que van desde la medición de la carga eléctrica presente en el medio, emitida por aparatos de televisión, cables eléctricos sin protección, etc., hasta la comprobación de temperatura y presión con un sensor que puede llevar a cabo hasta cien mediciones por segundo (!), calculando luego los promedios y mostrando los resultados. El tricorder

El "verdader[o]" tricorder TR-107 Mark 1.



Y el modelo inspirador: el tricorder Mark VII de Star Trek.

real puede medir la intensidad de la luz blanca o el color de un objeto, identificando más de 16 millones de colores distintos e incluso calculando los valores RGB que hay en ellos. Además, funcionando en "Modo de Colorimetría Biológica", esta joya de la tecnología actual permite reconocer la especie o el estado de salud de numerosas plantas.

Equipado con un cronómetro de alta precisión, que también sirve de calendario, el tricorder puede conectarse con un ordenador normal para la transferencia de los datos registrados. Asimismo podrá conectarse con futuras expansiones de sensores, que le permitirán detectar microondas, rayos ultravioletas, infrarrojos o fuentes de radiaciones peligrosas para el hombre.

A estas alturas, ¡sólo nos queda esperar a que alguien invente el transportador!



SE BUSCA NUEVA TRIPULACIÓN

El comienzo del rodaje del segundo episodio piloto de la Serie Original de ***Star Trek*** se fijó para el día 5 de julio de 1965. En primer lugar hubo que escoger el nuevo reparto: algunos actores que habían participado con anterioridad ya no estaban disponibles, empezando por el mismo Jeffrey Hunter, que había desempeñado el papel del capitán Pike. Debido a su compromiso con el rodaje de otra película, Hunter no podía, en efecto, volver al puente de mando de la *U.S.S. Enterprise*. El papel principal pasó de esta forma a ser el del capitán James Tiberius Kirk, iniciándose inmediatamente la búsqueda del actor que lo iba a interpretar. El elegido fue William Shatner, un joven actor canadiense que había actuado en algunas obras teatrales y en distintas producciones televisivas y cinematográficas. James Doohan obtuvo el papel de Montgomery Scott, jefe de la sección de ingeniería, mientras que a George Takei le correspondió el papel de Sulu, el oficial que en el segundo episodio piloto es un experto en física y que en los episodios sucesivos será el piloto. Acto seguido se procedió a la selección de las estrellas invitadas: Gary Lockwood, en el papel de Gary Mitchell, y Sally Kellerman, encarnando a la doctora Elizabeth Dehner.



Puesto que la mayor parte de los decorados ya estaba hecha, el presupuesto se redujo hasta tan "sólo" 300.000 dólares, obligando a reescribir de nuevo algunas escenas para que resultaran menos caras. El comienzo del rodaje, que duraría en total ocho días, quedó así aplazado al 19 de julio. La postproducción del episodio fue mas bien larga, debido sobre todo a las numerosas dificultades provocadas por los complejos efectos ópticos. Además, Roddenberry no pudo, a causa de otros compromisos, dedicarle al rodaje to-

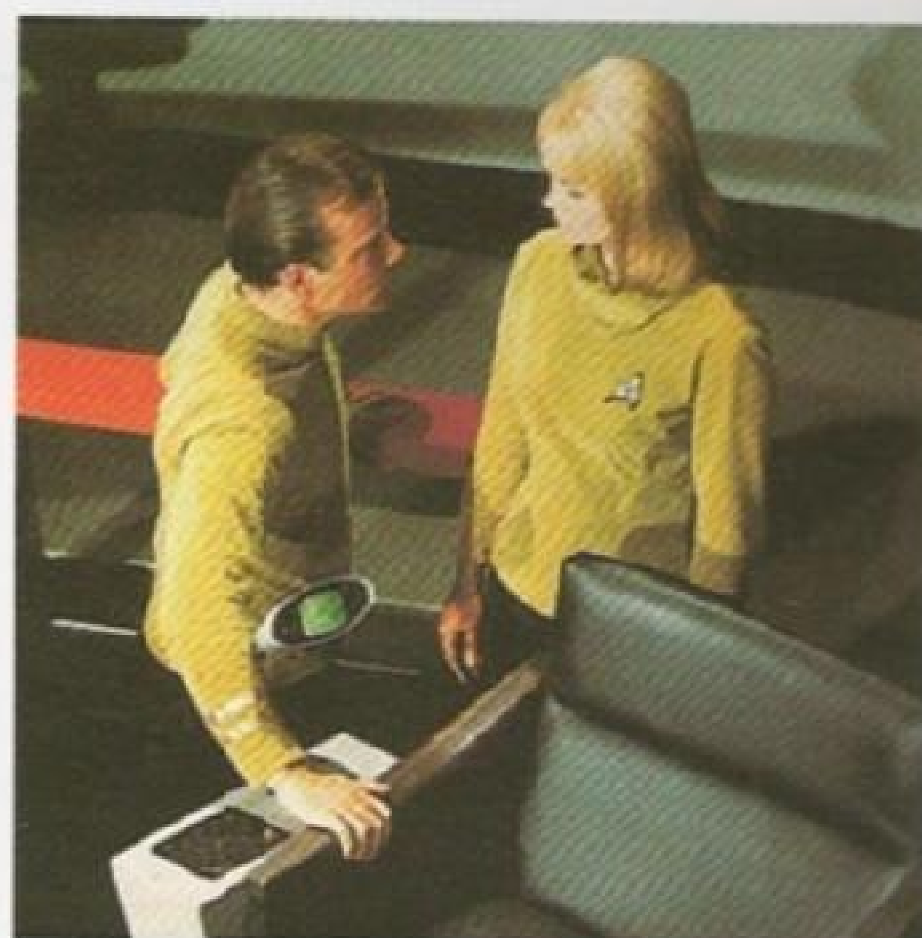


Audaz, intrépida y con la mirada fija en el Universo: así es la tripulación del capitán Kirk.

da su atención. En caso de que las cosas no salieran bien, ***Star Trek*** no tendría otras oportunidades, y Roddenberry lo sabía. En Enero de 1966, al cabo de 10 meses de rodaje y de 330.000 dólares gastados, se consideró que el segundo episodio piloto estaba listo y se envió a Nueva York. Después de una espera angustiosa, hacia mitad de febrero llegó la respuesta: una nueva serie, titulada ***Star Trek***, debutaría en la NBC en el mes de septiembre. De esta forma la aventura de ***Star Trek*** había llegado al final del comienzo. Ahora había que empezar a trabajar de firme para producir un episodio por semana.

El primer paso consistió en formar el equipo de producción: contactar a los asesores para las historias, seleccionar a guionistas y directores, conseguir espacio para las oficinas... ¡sin olvidar el problema de los platós donde tenía que rodarse la serie! ***Star Trek*** tenía que volver a los estudios de Gower Street y ello implicaba desmontar y volver a montar los decorados que debían ser utilizados; era un trabajo considerable. La Desilu planificó un gasto de 180.000 dólares por episodio, y una vez más Roddenberry tuvo que reformar el cast: la deserción de algunos actores y el cambio de unos personajes obligaban a la búsqueda de nuevos intérpretes. Llamaron a DeForest Kelley para desempeñar el papel del médico de a bordo, el doctor McCoy, mientras que Grace Lee Whitney fue escogida para interpretar a la ayudante del capitán, Janice Rand. Se volvió a redactar el papel del oficial de comunicaciones para que pudiera desempeñarlo una actriz, Nichelle Nichols. De este modo se infringía expresamente uno de los tabúes de la televisión de entonces: ¡una mujer, y además de color, iba a desempeñar un papel de mando!





Kirk y su ayudante, Janice Rand, en el puente de mando.

También se introdujo otro personaje femenino, el de la enfermera Christine Chapel, asistente del doctor McCoy, al cual prestaría su rostro Majel Barret, la cerebral Número Uno del primer episodio piloto. Shatner, Nimoy, Dohan y Takei recuperaron sus respectivos papeles, con lo cual, finalmente, la tripulación estaba completa y lista para viajar por el espacio.



Sally Kellerman y Gary Lockwood, las dos estrellas invitadas del segundo episodio piloto.

TODOS LOS EPISODIOS

Continuamos con la lista completa de todos los episodios de la serie clásica de televisión: la Serie Original (The Original Series).

La lista sigue el orden cronológico de producción y en cada episodio los datos se organizan de la forma descrita a continuación:

Número de producción - Título español
(Título original)
Fecha de la primera emisión en EE.UU.
Guionista - Director

38 - LA MANZANA
(The Apple)
13-10-1967
Max Ehrlich - Joseph Pevney

39 - ESPEJO, ESPEJITO
(Mirror, Mirror)
6-10-1967
Jerome Bixby - Marc Daniels

40 - LOS AÑOS MORTALES
(The Deadley Years)
8-12-1967
David P. Harmon - Joseph Pevney

41 - YO, MUDD
(I, Mudd)
3-11-1967
Stephen Kandel - Marc Daniels

42 - EL ASUNTO TRIBBLES
(Trouble with Tribbles)
29-12-1967
David Gerrold - Joseph Pevney

43 - PAN Y CIRCO
(Bread and Circuses)
15-3-1968
Gene Roddenberry y Gene L. Coon - Ralph Senensky

44 - JOURNEY TO BABEL
(Viaje a Babel)
17-11-1967
D.C. Fontana - Joseph Pevney

45 - UNA PEQUEÑA GUERRA PRIVADA
(A Private Little War)
2-2-1968
Gene Roddenberry - Marc Daniels

46 - LOS JUGADORES DE TRISKELION
(The Gamesters of Triskelion)
5-1-1968
Margaret Armen - Gene Nelson

47 - OBSESIÓN
(Obsession)
15-12-1967
Art Wallace - Ralph Senensky

48 - SÍNDROME DE INMUNIDAD
(The Immunity Syndrome)
19-1-1968
Robert Sabaroff - Joseph Pevney

49 - PARTE DE LA ACCIÓN
(A Piece of the Action)
12-1-1968
David P. Harmon y Gene L. Coon - James Komack



STAR TREK VI: AQUEL PAÍS DESCONOCIDO

Título original: Star Trek VI: The Undiscovered Country, USA 1991

Dirigida por:
Nicholas Meyer

Argumento:
Leonard Nimoy, Lawrence Konner y Mark Rosenthal

Guión:
Nicholas Meyer y Denny Martin Flinn

Producción:
Ralph Winter y Stephen-Charles Jaffe

Coproductor:
Marty Hornstein

Productor ejecutivo:
Leonard Nimoy

Diseño de Producción:
Herman Zimmerman

Música:
Cliff Eidelman

Fotografía:
Hiro Narita

Montaje:
Ronald Roose

Efectos especiales:
Industrial Light & Magic

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Pavel Chekov
George Takei	Capitán Hikaru Sulu
Nichelle Nichols	Nyota Uhura
Christopher Plummer	General Chang
Kim Cattrall	Valeris
David Warner	Canciller Gorkon
Iman	Martia
Rosana DeSoto	Azetbur
Mark Lenard	Embajador Sarek
Grace Lee Whitney	Rand
Michael Dorn	Worf
Brock Peters	Almirante Cartwright
John Schuck	Embajador klingon
Kurtwood Smith	Presidente de la Federación Unida de Planetas

Producción:
Paramount Pictures

Estreno mundial:
6 de diciembre de 1991

Duración:
110 minutos

NOTA:
La edición española en video que se distribuyó en 1993 contenía algunas secuencias que no aparecían en la versión exhibida en las salas cinematográficas.

LA PERESTROIKA LLEGA AL IMPERIO KLINGON

Hikaru Sulu está realizando su primera misión como capitán de la *U.S.S. Excelsior* cuando la nave es sacudida por la onda expansiva desencadenada por una gigantesca explosión en Praxis, una luna de donde proviene la práctica totalidad de la energía que consume el Imperio Klingon y que resulta casi completamente destruida. Como consecuencia de la nueva situación de crisis, el canciller Gorkon del Imperio Klingon propone a la Federación Unida de Planetas el inicio de conversaciones de paz.







A pesar de la desconfianza de Kirk por el proceso de paz, la *U.S.S. Enterprise* parte para escoltar a la delegación del Imperio con una nueva tripulante, la teniente vulcana Valeris, una alumna de Spock. Kirk invita a Gorkon y a su séquito a cenar a bordo de la *Enterprise*. Entre los acompañantes del canciller se encuentran su hija Azetbur y un belicoso general llamado Chang.

Los klingon regresan a su nave y, poco después, un torpedo que aparentemente procede de la *Enterprise* hace blanco en ella, causando graves daños. Simultáneamente, dos individuos provistos de botas gravitatorias disparan contra Gorkon. Kirk, acompañado del doctor McCoy, se traslada a la nave klingon para prestar su ayuda. Pero Gorkon muere y Chang ordena detener a Kirk y McCoy. Ambos son sometidos a un simulacro de juicio y condenados a pasar el resto de sus vidas en la colonia minera de Rura Penthe.

Una multiforme llamada Martia les ayuda a escapar de la prisión, pero poco después el capitán advierte que se trata de una trampa para acabar con ellos. Gracias a un localizador que Spock había colocado en la ropa de Kirk, ambos pueden ser rescatados y trasladados a la *Enterprise*. Kirk deduce que Valeris les ha traicionado, pues en el juicio contra él se utilizaron pruebas que sólo ella conocía. Spock la interroga y ella confiesa que forma parte de una conspiración para impedir que el proceso de paz avance.

La *Enterprise* y la *Excelsior* se dirigen entonces a Khitomer, en donde debe celebrarse la conferencia de paz, para evitar un nuevo sabotaje. Tras vencer al general Chang, Kirk salva la vida de Azetbur y la Federación y el Imperio Klingon firman la paz. Cumplida su última misión, llega el momento de la jubilación definitiva para los tripulantes de la *Enterprise*.

LOS PRIMEROS VEINTICINCO AÑOS

En 1991, ***Star Trek*** llegaba a su 25 aniversario, desde aquella histórica emisión de septiembre de 1966, y el "fenómeno ***Star Trek***" estaba más vivo que nunca. El éxito de *Star Trek: La nueva generación* crecía imparablemente temporada tras temporada, consiguiendo en todo el mundo nuevos aficionados al universo creado por Gene Roddenberry, e incluso se hablaba de una nueva secuela. En estas circunstancias, la Paramount no podía sino emprender la producción de una nueva entrega cinematográfica, que se anunciaba como la última que contaría con la tripulación original de la primera *Enterprise*.

Y es que veinticinco años no pasan en balde. Aquellos personajes que conocimos en plena juventud durante los años sesenta, se hallaban, a primeros de los noventa, al borde de la jubilación. La productora era plenamente consciente de que las hazañas



La Enterprise sufre el ataque del Ave de presa del general Chang.



Nicholas Meyer, el director de Star Trek VI.



McCoy no logra salvar la vida de Gorkon, el canciller klingon.



espaciales de nuestros protagonistas resultaban cada vez más inverosímiles, a medida que iba aumentando la edad de quienes los interpretaban.
Así que se decidió rodar una última película con Kirk, Spock, McCoy y los demás, y se descartó un proyecto de Harve Bennett llamado "Starfleet Academy", en el que debían narrarse los años de formación de quienes después se convertirían en tripulantes de la *U.S.S. Enterprise*. Bennett quedó fuera de la película, siendo sustituido como productor por Ralph Winter, quien había desempeñado diversas funciones en ese área en las tres películas precedentes.



Christopher Plummer en el papel del general Chang.

La premisa argumental fue proporcionada en esta ocasión por Leonard Nimoy, que la describe como teniendo una doble vertiente: *"Pensé que sería interesante explorar una idea que tuviera que ver con el estado actual del mundo. Pero también quería encontrar algo que diera a la* Enterprise *y a su tripulación la sensación de haber hecho su trabajo, de haber terminado su misión esencial"*. Eran aquellos los años de Mihail Gorbachov y su "perestroika", que empezó a desarrollarse a partir del accidente de la central nuclear de Chernobil. Nimoy pensó que aquella situación podía trasladarse al universo creado por Gene Roddenberry, sustituyendo la rivalidad entre soviéticos y norteamericanos por la que enfrenta a klingons y miembros de la Federación Unida de Planetas. Así que Nimoy planteó el proyecto a Frank Mancuso, jefe del estudio, y le propuso que el guión lo escribiese Nicholas Meyer, lo que implicaba que debía contratársele como director. Mancuso aceptó y, de esta manera, Meyer -que había dirigido *Star Trek II: La ira de Khan* y había colaborado en *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra*- se puso a trabajar de nuevo en una película de ***Star Trek***.
El reparto tuvo en esta ocasión varios puntos de interés. Además del acierto de fichar al veterano Christopher Plummer para el papel de Chang, el caso más curioso fue el de Saavik. En las primeras versiones del guión, la vulcana que traiciona a Kirk y al resto de tripulantes de la *Enterprise* era Saavik, a quien conoci-



Kirk y McCoy son juzgados por el asesinato de Gorkon. Los defiende el coronel Worf.







mos en *Star Trek II: La ira de Khan* (1982), bajo los rasgos de Kirstie Alley, y que reaparecería después en *Star Trek III: En busca de Spock* (1984) y *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra* (1986), encarnada por Robin Curtis. Al parecer, esta idea no era del agrado de Gene Roddenberry y tampoco de Kim Cattrall, la actriz elegida para interpretar a Saavik en esta ocasión. Finalmente se decidió que la traidora no sería Saavik sino una alumna aventajada de Spock llamada Valeris. Igualmente, la defensa de Kirk y McCoy en el juicio al que son sometidos por el Imperio Klingon corre a cargo del Coronel Worf, abuelo del jefe de seguridad de la *Enterprise* de *Star Trek: La nueva generación,* interpretado por el propio Michael Dorn. También varios de los personajes que habíamos conocido en entregas precedentes aparecen en la película, encarnados por los mismos actores, como es el caso de Mark Lenard, que interpreta al embajador Sarek, o Grace Lee Whitney, que retoma su papel de Rand a bordo de la *Excelsior*. Incluso Rene Auberjonois (Odo en *Star Trek: Espacio profundo 9*) tiene un pequeño papel como uno de los conspiradores en la Flota, el coronel West, aunque su escena sólo aparece en la versión en vídeo de la película.

Al ser la última película en la que aparecía todo el reparto original, los actores decidieron divertirse con su trabajo, en la mejor tradición de la última representación de una obra de teatro, es decir, introduciendo bromas y referencias internas. Los trekkers más ortodoxos quizá no lo disfrutaron mucho, pero los demás seguro que lo encontraron divertido. En realidad, pese a la seriedad del tono de la película y a las dificultades debidas a la rapidez con la que se tuvo que realizar el rodaje, la experiencia de la filmación de *Star Trek VI* fue un proceso divertido. La única nota negativa, por desgracia, la puso su creador, Gene Roddenberry.

A pesar de estar seriamente enfermo, Roddenberry había contribuido personalmente a algunos aspectos de la película, como el guión. Pero Roddenberry no llegaría a conocer el resultado definitivo de la película, pues falleció de un ataque cardíaco el 24 de octubre de 1991 en Santa Mónica, apenas mes y medio antes del estreno de *Star Trek VI: Aquel país desconocido*. Por ello, en la película aparece una escueta dedicatoria al fallecido creador de ***Star Trek***, que precede a los títulos de crédito. *Star Trek VI: Aquel país desconocido* tuvo un gran éxito en su estreno mundial, cumpliendo así todos sus objetivos: es una digna despedida a los actores de la Serie Original, cierra una etapa inolvidable en la historia de ***Star Trek*** y deja abierto el camino al esperado debut cinematográfico de *Star Trek: La nueva generación*.

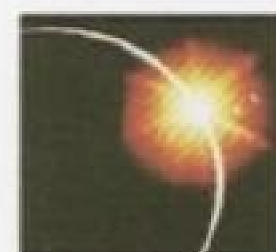


La modelo Iman interpreta a la multiforme Martia.

COMANDANTE UHURA

Uhura nació en el año 2239, y su nombre en idioma swahili significa "libertad". Fue la oficial de comunicaciones en la *U.S.S. Enterprise* durante la famosa misión de cinco años y hasta la crisis de Génesis, cuando se encontraba en la Academia de la Flota Estelar como instructora. Prosiguió su carrera en el departamento de Comunicaciones del Mando de la Flota en la Tierra, participando –de forma voluntaria– en el rescate de Spock, misión por la cual fue llevada a juicio ante el Consejo Federal junto con sus compañeros de tripulación. Más tarde reemprendió su carrera a bordo de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-A*, permaneciendo en servicio hasta aproximadamente el año 2293, momento en que volvió a su anterior tarea de instructora en la Academia de la Flota Estelar. Tras el incidente de Praxis –que llevaría más tarde a la alianza entre el Imperio Klingon y la Federación–, volvió a la *U.S.S. Enterprise* para participar, junto con sus antiguos compañeros, en la Conferencia de Khitomer.





Uhura, la encantadora oficial de comunicaciones de la U.S.S. Enterprise.

OFICIAL Y DAMA

Profesional cualificada y eficiente, tal como corresponde a su cargo, Uhura cultiva también su lado artístico. La oficial de comunicaciones es, en efecto, una excelente cantante y músico, y más de una vez ha tenido la oportunidad de deleitar los momentos de ocio de sus compañeros de viaje.

NICHELLE NICHOLS

Natural de Robbins, Illinois, Nichols tienen en sus venas sangre africana, española, galesa y cherokee. Su carrera musical empezó cuando tenía 16 años, nada menos que con Duke Ellington: primero, gracias a una coreografía que ella misma había creado a partir de una composición de este músico y, posteriormente, como corista en su orquesta. Durante años viajó por el mundo en distintas giras, cantando incluso con la banda de Lionel Hampton. En sus primeras apariciones cinematográficas, Nichols bailó con Sammy Davis Jr. en "Porgy y Bess" y con James Gardner en "Mr. Buddwing". Recibió dos nominaciones en el Sarah Siddons Award como mejor actriz por sus actuaciones en "Kicks and Company" y "The Blacks", de Genet. Antes de ser elegida para ***Star Trek***, había recibido varias críticas positivas por su actuación en la serie de televisión "The Lieutenant". Además, actuó junto con Lynn Redgrave en una producción para televisión de "Antonio y Cleopatra", y en la película de Sandy Howard "The Supernaturals". Su carrera musical continúa en la actualidad y tiene en su historial varios discos. Nichols también fue uno de los responsables del programa de la NASA, que invitaba a las mujeres y a los miembros de minorías étnicas a que se alistaran en el programa de la lanzadera espacial. Así, gracias a ella, muchos astronautas de color entraron a formar parte del programa espacial americano.



Nichols, en el papel de Uhura, en una foto de la sexta película de la serie.



LOS UNIFORMES DE LA FLOTA ESTELAR

Los uniformes que visten los oficiales de la Flota Estelar se han ido modificando con el paso de los años. Aquí se presenta un breve desfile de los principales modelos, con la indicación del período en el que fueron llevados y con sus correspondientes características.

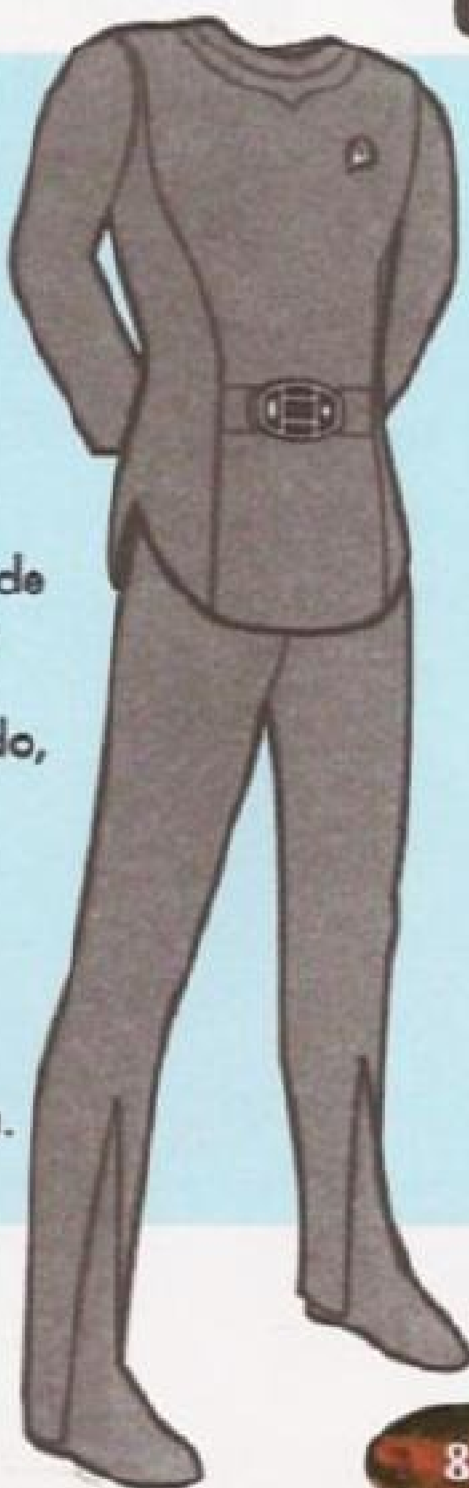


Uniforme estándar utilizado por los oficiales. El color de la casaca varía según la sección: ocre para el mando, rojo para ingeniería y operaciones y azul para los departamentos médico y científico.



Uniforme de gala, utilizado en ocasiones especiales (recepciones diplomáticas, etc.). También en este caso el color de la casaca difiere según la sección.

2260



Uniforme estándar utilizado por oficiales y suboficiales. Es de color gris, y los departamentos se indican por el color de fondo de la insignia cosida en el pecho: blanco para el mando, naranja para la sección científica, amarillo para ingeniería y operaciones, gris para seguridad y verde para medicina.



Variante del uniforme estándar, con mangas cortas y casaca blanca.

2270



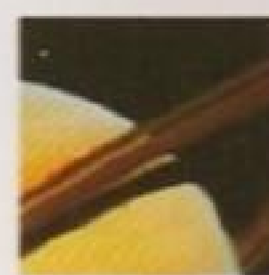
Uniforme estándar para oficiales. El color de la camisa que se lleva bajo la chaqueta y de la franja de graduación en el hombro indican el departamento: blanco para el mando, verde para el servicio médico, ocre para ingeniería y operaciones, gris para seguridad y comunicaciones y azul para ciencia.

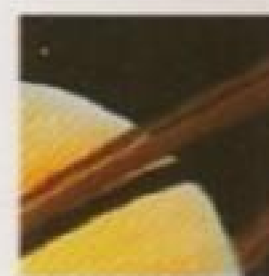


Uniforme estándar para suboficiales.

2285









Uniforme estándar de oficiales. En este modelo el color de la parte superior es distinto según el departamento: granate para el mando, ocre para ingeniería y seguridad y azul para ciencia y medicina.

2360



Uniforme de trabajo de oficiales. El color de la parte superior define el departamento de procedencia: granate para el mando, ocre para ingeniería y seguridad y azul para ciencia y medicina.

2370

EL IMPERIO KLINGON

Con 1.500 años de antigüedad, el Imperio Klingon fue fundado por Kahless el Inolvidable, que fue el primer emperador de los klingons. El Imperio empezó a expandirse con la conquista de diferentes mundos en un área del Cuadrante Alfa situada cerca de la Federación y del Imperio Romulano. La proximidad de estas potencias engendró a lo largo de los siglos un equilibrio de fuerzas precario, caracterizado, según el momento, por alianzas o rupturas. Tras el primer contacto con la Federación, que se produjo en el año 2218, el Imperio Klingon le declaró una guerra que duraría casi un siglo, dando lugar a la alianza entre klingons y romulanos, distintos por espíritu y carácter, pero igualmente deseosos de derrotar y conquistar a la Federación.

Uno de los resultados de la compleja y difícil alianza entre klingons y romulanos fue el intercambio de tecnología entre las dos razas. Es por este motivo que ambos utilizan naves equipadas con dispositivos de camuflaje, gracias a los cuales sus naves se vuelven invisibles a los ojos del enemigo. Sin embargo, muy pronto la poca consideración que los romulanos mostraban hacia la filosofía del honor, que los klingons consideran fundamental, llevó a la ruptura entre los dos Imperios.



Kahless el Inolvidable, fundador del Imperio Klingon.

En el año 2293, tras la explosión de Praxis, una luna de gran importancia para la economía del Imperio Klingon, el orgulloso pueblo guerrero tuvo que pedir ayuda a la Federación para evitar el peligro inminente de extinción. De esta forma se iniciaron las primeras negociaciones de paz, que culminaron con la firma de una alianza entre las dos potencias. La alianza con la Federación



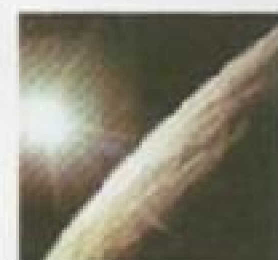
Kruge y su tripulación en **Star Trek III: En busca de Spock.**

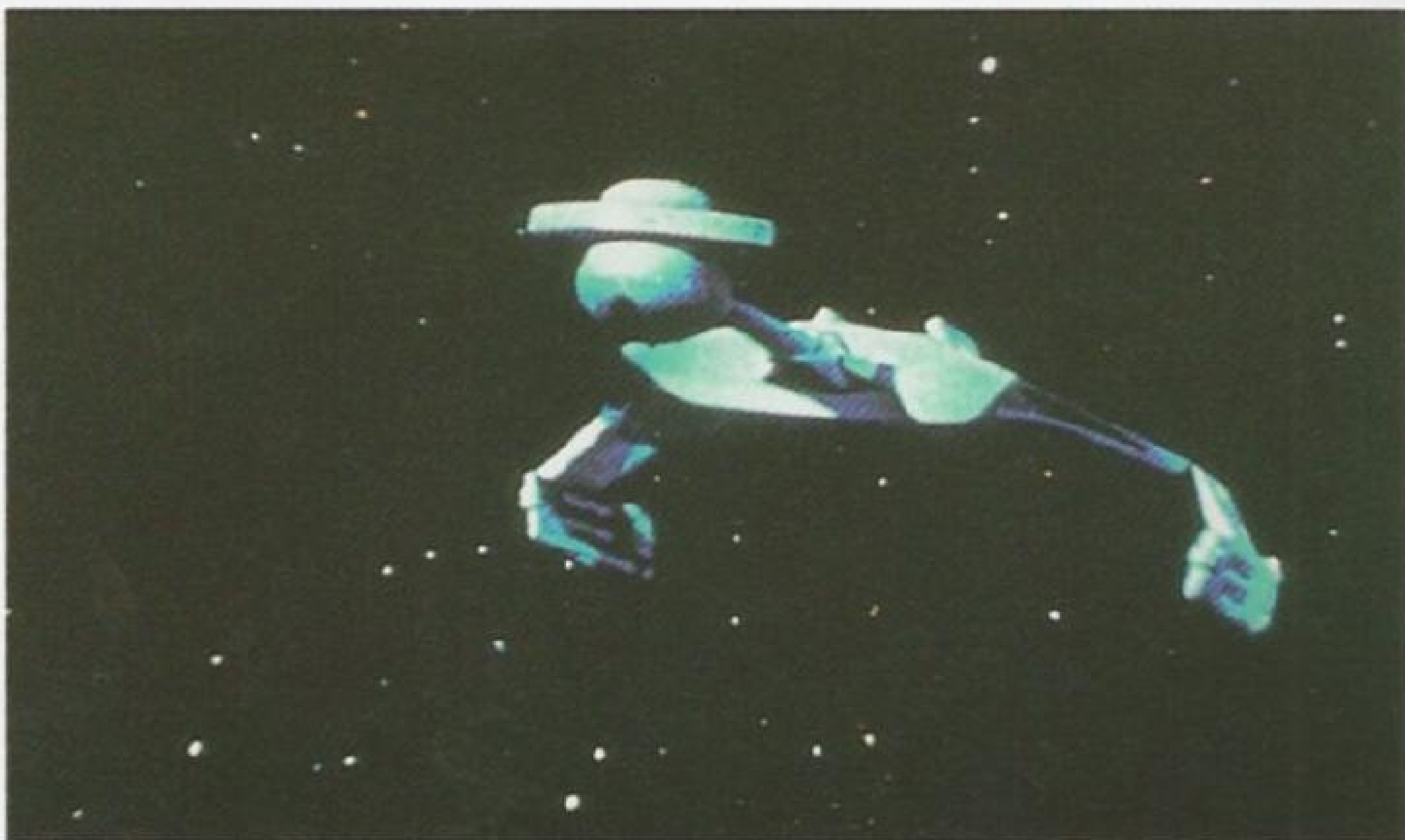
quedaría comprometida cuando los klingons invadieron el Imperio Cardasiano, que previamente había firmado un pacto de no agresión con la Federación, con la convicción de que se trataba de la única opción para enfrentarse a la invasión del terrible Dominio procedente del Cuadrante Gama.

El gobierno del Imperio Klingon corresponde al Alto Consejo, cuya sede se encuentra en la Primera Ciudad del Planeta Natal Klingon. El Canciller, el cargo más elevado del Imperio, preside el Alto Consejo. Después de más de tres siglos transcurridos sin que los Klingons tuvieran un emperador, en el año 2369 los religiosos de Bohret lograron generar un clon de Kahless que, según pretendían, recompondría el Imperio después de la guerra civil provocada por el conflicto entre clanes y por el intento de alianza de uno de los clanes con los romulanos. Sin embargo, la figura del emperador no pasa de constituir un mero símbolo, puesto que el poder verdadero permanece en manos del Alto Consejo y de su líder.









Un modelo de nave espacial utilizada por los klingons.

UN PASEO POR LA CUARTA DIMENSIÓN

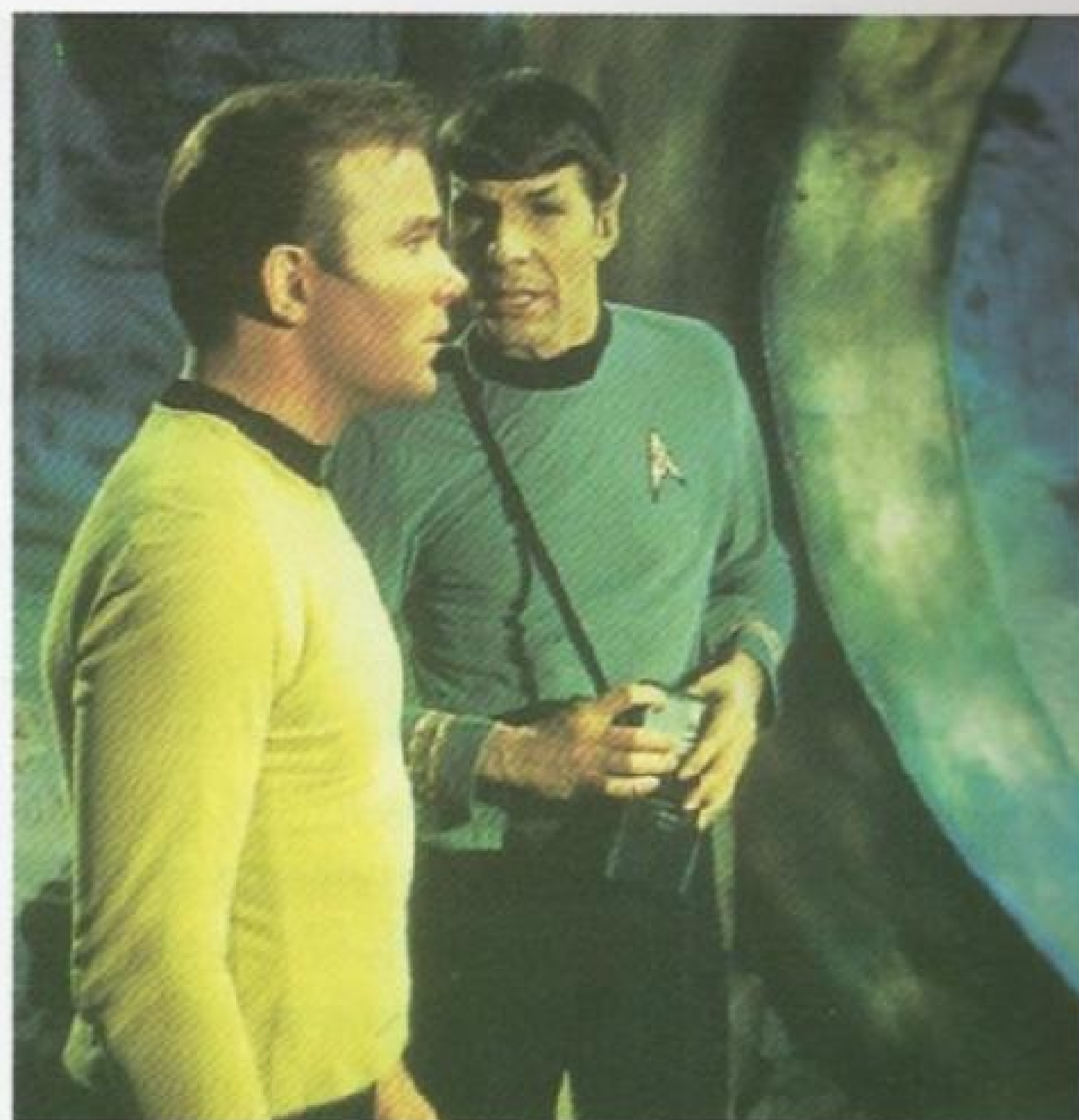
Cualquier objeto presente en la realidad, seres humanos incluidos, se ubica en el espacio no sólo a través de las tres coordenadas espaciales, sino también –tal como lo estableciera Einstein en la teoría de la relatividad– de una coordenada temporal: la denominada cuarta dimensión. Desde siempre, la idea de la existencia de una cuarta dimensión ha ofrecido un campo de posibilidades extraordinarias a los autores de ciencia-ficción que, ya acostumbrados a moverse a lo largo y a lo ancho de la Galaxia, han encontrado así la forma de ofrecer nuevos desafíos a sus protagonistas a través de las líneas del tiempo. Sin embargo, con



La tripulación de la Enterprise se enfrenta al siglo XX en **Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra.**

los viajes a través de esta nueva dimensión, la ciencia-ficción transgrede de forma evidente y reiterada una de sus propias reglas fundamentales: la que presupone que una narración siempre debe tener plausibilidad científica.

La ciencia niega la posibilidad de desplazarse libremente en el tiempo. El segundo principio de la termodinámica, conocido como el del aumento de la entropía, define los procesos físicos irreversibles. El ejemplo de la taza es un clásico: siempre veremos primero la taza que cae y después cómo se rompe en mil pedazos, nunca lo contrario. Existe además una "flecha del tiempo psicológica" por la que recordamos el pasado y no el futuro... Pero lo que demuestra con una evidencia todavía mayor la imposibilidad de viajar por el tiempo son las denominadas paradojas temporales. ¿Qué ocurriría si uno de nosotros, al viajar al pasado, modificara los acontecimientos, provocando la muerte de uno de sus antepasados? Bueno, en realidad no nacería y, por lo tanto, al no existir, ¡no podría volver al pasado! Sea como sea, desde la precursora novela "La máquina del tiempo", del escritor H.G. Wells, hasta la última película de Terry Gilliam, "12 monos", las historias de ciencia-ficción han sabido superar tranquilamente estas "dificultades técnicas", fascinándonos con las tramas infinitas e imprevisibles que los viajes en el tiempo nos pueden ofrecer.



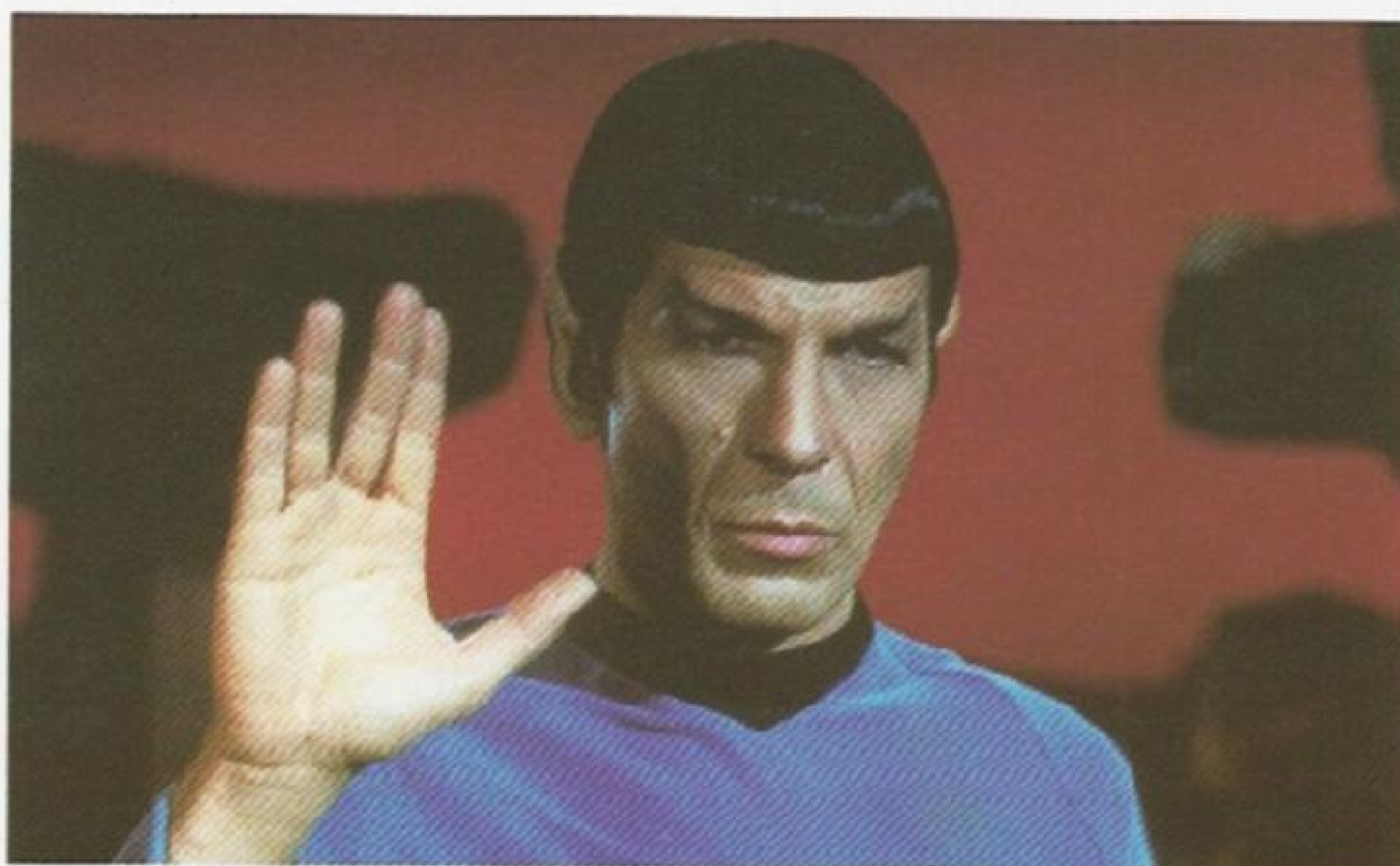
***Kirk y Spock ante el "Guardián del Mañana" en el episodio* La ciudad al borde de la eternidad.**

A través del tiempo puede eliminarse un rival –véase "Terminator"–, puede salvarse la humanidad de los errores del pasado, tal como ocurre en algunos episodios de ***Star Trek***, o bien podemos perdernos en otro siglo, como le ocurre a Buck Rogers, el protagonista de la serie del mismo nombre. Y todo ello siempre en abierta contradicción con la idea fundamental de la plausibilidad científica.

Pero, al fin y al cabo, ¿qué importa? Nada menos que el gran escritor Isaac Asimov dijo en una ocasión: *"Las historias sobre viajes en el tiempo son demasiado entretenidas para que el hecho de que no sean posibles pueda eliminarlas"*.

CORTE Y PEINADO A LA VULCANA

Durante la preparación de la Serie Original de ***Star Trek***, a comienzos del verano de 1966, surgió un inesperado y curioso problema, planteado por los actores a propósito del "look" de sus cabellos. Lo cierto es que Roddenberry se proponía dotar de un estilo "evolucionado" incluso a los peinados de los actores varones, ofreciendo de esta forma otro pequeño detalle que recordara a los espectadores que la tripulación de la *U.S.S. Enterprise* vivía en el futuro. Sin embargo, por un lado, peinar cada día a los actores iba a implicar un enorme dispendio de tiempo, y por otro, los actores replicaban que, fuera del plató, ellos seguían viviendo en el siglo XX y que, por lo tanto, se negaban a someterse a un corte de pelo digamos "futurista". Finalmente, se llegó a una solución de compromiso, dejando a cada uno su peinado preferido, pero manteniendo las patillas en punta como elemento común. En el caso de las mujeres, este problema no existía, puesto que las actrices ya estaban acostumbradas a llevar pelucas o a pasar horas en manos de los expertos peluqueros de los estudios. Detalles aparte, la producción comenzó con el rodaje del primer episodio, que en realidad era el tercero, si tenemos en cuenta los dos episodios piloto. La NBC encargó a la Desilu dieciséis episodios, a los que, en el caso de que los datos Nielsen –los índices de audiencia te-



Los vistosos peinados previstos para los personajes de Star Trek resultaban poco prácticos en la vida cotidiana de los actores y fueron objeto de polémica.

levisiva estadounidenses– fueran positivos, seguirían otros. La producción de los episodios fue una verdadera hazaña, puesto que los tiempos de rodaje eran muy reducidos. En la práctica, se tenía que rodar una pequeña película de ciencia-ficción cada semana, trabajando hasta catorce horas diarias. Leonard Nimoy, por ejemplo, debido a la complejidad de su maquillaje, tenía que presentarse cada día a las 6:30 de la mañana en la sala de maquillaje, pasando cada vez una hora y media entre las manos expertas del maquillador.

Sin embargo, aunque todo el mundo tuviera que esforzarse al máximo para acabar cada episodio en los plazos previstos, todos se sentían orgullosos de contribuir a la creación de esta serie, dando prueba de la máxima profesionalidad. Técnicos, actores, directores y productores fueron formando poco a poco uno de los equipos mejor avenidos de la historia de la televisión: la atmósfera que se respiraba en el plató de ***Star Trek*** era única, irrepetible.

Por lo que respecto a las ya legendarias bromas que se gastaban en el transcurso del rodaje de los episodios, hay un sinfín de anécdotas.

Particularmente terribles eran las bromas que William Shatner le gastaba a Leonard Nimoy por culpa de... ¡su fiel bicicleta! Nimoy se había traído al plató una bicicleta, que utilizaba para ir rápidamente al comedor, que estaba al otro lado de los estudios, dejando siempre atrás a los otros, que iban a pie. Para tener la seguridad de que nadie la utilizaría en su lugar, la cerraba con una gruesa cadena. Un día Shatner decidió "vengarse"... Con unos alicates, aprovechó un momento de distracción de Nimoy para cortar la cadena y guardar la bicicleta en su propio camerino. Cuando llegó el momento de ir a comer, Nimoy descubrió que su bicicleta había desaparecido y empezó a preguntarle a todo el mundo. Entonces Shatner le dijo que, habiendo visto que estaba sin candado, la había guardado en su camerino y que podía ir a buscarla, puesto que había dejado la puerta abierta. Así que, mientras los demás se iban al comedor, Nimoy fue al camerino de su amigo y, al abrir la puerta, encontró... ¡a los dos enormes dobermans de Shatner haciendo guardia ante su bicicleta! Aquel día, Nimoy tuvo que ir al comedor andando... ¡y llegó el último!



La relación entre los dos protagonistas se tradujo, fuera del plató, en una continua serie de bromas.



continuará

TODOS LOS EPISODIOS

Continuamos con la lista completa de todos los episodios de la serie clásica de televisión: la Serie Original (The Original Series).
La lista sigue el orden cronológico de producción y en cada episodio los datos se organizan de la forma descrita a continuación:

Número de producción - Título español
(Título original)
Fecha de la primera emisión en EE.UU.
Guionista - Director

50 - CON CUALQUIER OTRO NOMBRE
(By Any Other Name)
23-2-1968
D.C. Fontana y Jerome Bixby - Marc Daniels

51 - EL REGRESO AL MAÑANA
(Return to Tomorrow)
9-2-1968
Gene Roddenberry - Ralph Senensky

52 - PATRONES DE FUERZA
(Patterns of Force)
16-2-1968
John Meredyth Lucas - Vincent McVeety

53 - EL MEJOR ORDENADOR
(The Ultimate Computer)
8-3-1968
D.C. Fontana - John Meredyth Lucas

54 - EL ESPLENDOR DE OMEGA
(The Omega Glory)
1-3-1968
Gene Roddenberry - Vincent McVeety

55 - MISIÓN: LA TIERRA
(Assignment: Earth)
29-3-1968
Gene Roddenberry y Art Wallace - Marc Daniels

56 - ESPECTROS
(Spectre of the Gun)
25-10-68
Lee Cronin (seudónimo de Gege L. Coon) - Vincent McEveety

57 - HELENA DE TROYA
(Elaan of Troyius)
20-12-68
John Meredyth Lucas

58 - SÍNDROME DEL PARAÍSO
(The Paradise Syndrome)
4-10-68
Margaret Armen - Jud Taylor

59 - EL INCIDENTE DEL ENTERPRISE
(The Enterprise Incident)
27-9-68
D.C. Fontana - John Meredyth Lucas



STAR TREK: LA PRÓXIMA GENERACIÓN

Título original: *Star Trek Generations*, USA, 1994

Dirigida por:
David Carson

Argumento:
Rick Berman, Ronald D. Moore y Brannon Braga

Guión:
Ronald D. Moore y Brannon Braga

Producción:
Rick Berman

Productor ejecutivo:
Bernie Williams

Diseño de producción:
Herman Zimmerman

Música:
Dennis McCarthy

Fotografía:
John A. Alonzo, A. S. C.

Montaje:
Peter E. Berger, A. C. E.

Efectos especiales:
Industrial Light & Magic

Vestuario:
Robert Blackman

Maquillaje
Michael Westmore

Intérpretes:

Patrick Stewart	Capitán Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes	William Riker
Brent Spiner	Data
LeVar Burton	Geordi LaForge
Michael Dorn	Worf
Gates McFadden	Doctora Beverly Crusher
Marina Sirtis	Deanna Troi
Malcolm McDowell	Soran
William Shatner	Capitán James T. Kirk
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Pavel Chekov
Whoopi Goldberg	Guinan
Barbara March	Lursa
Gwynyth Walsh	B'Etor

Producción:
Paramount Pictures

Estreno mundial:
18 de noviembre de 1994

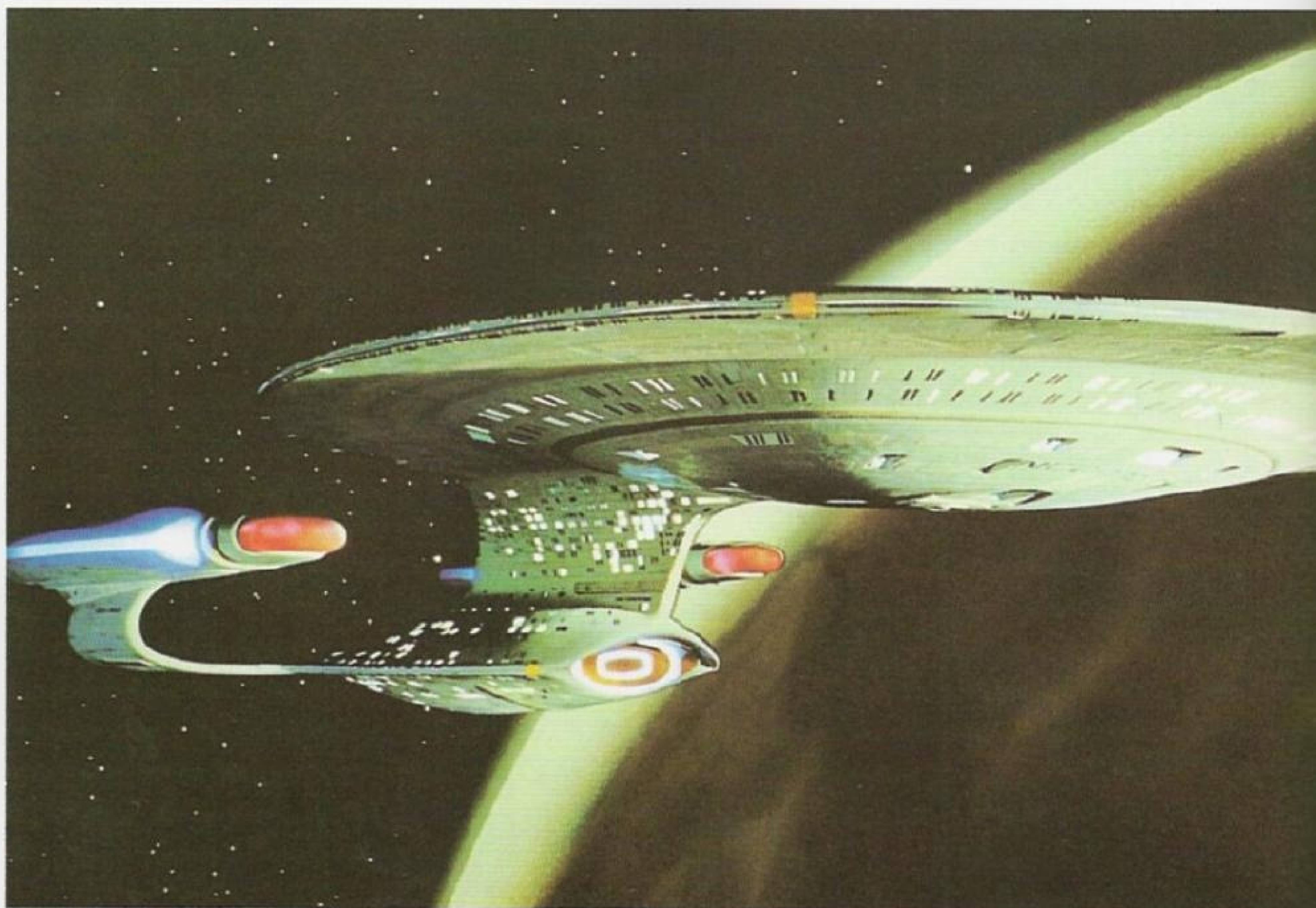
Duración:
109 minutos

DOS CAPITANES Y UN DESTINO

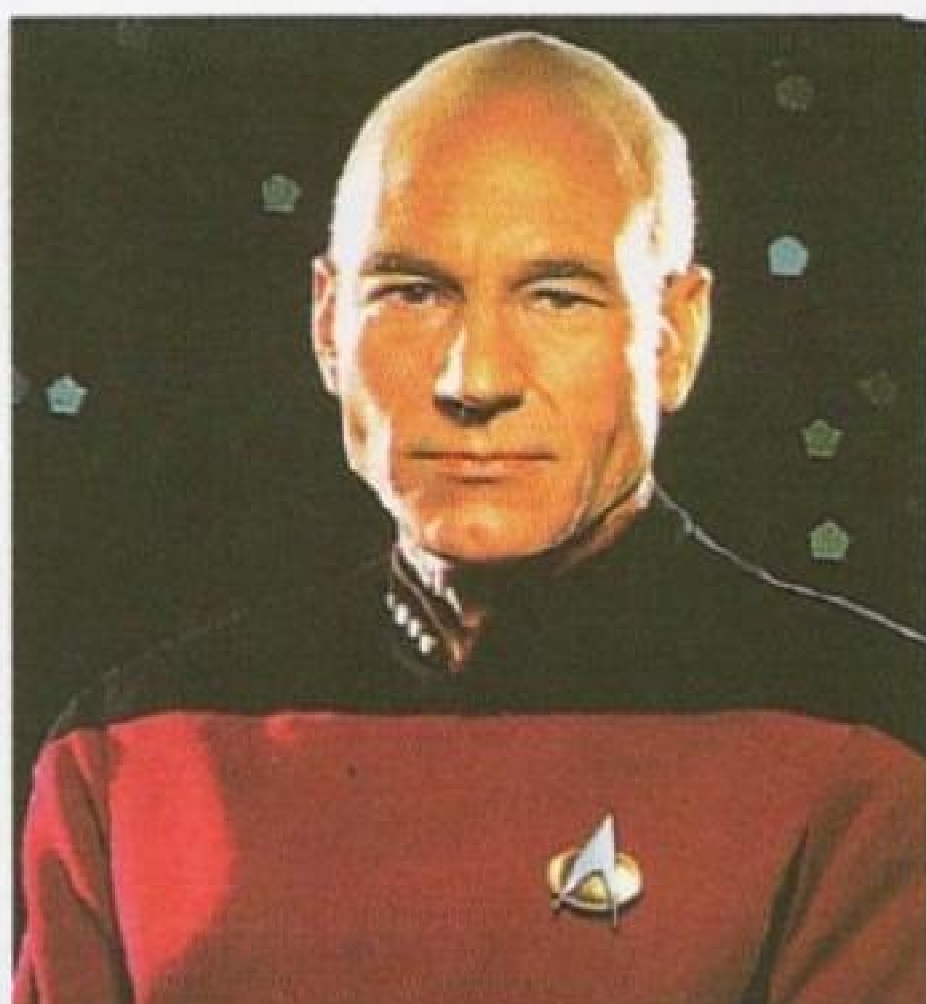
Kirk, Scott y Chekov, ya retirados, son los invitados de honor en la botadura de la nueva *U.S.S. Enterprise NCC-1701-B*. Durante el viaje inaugural se recibe una llamada de socorro de la nave *Lakul*, atrapada en un extraño fenómeno espacial. A pesar de que la nueva *Enterprise* apenas es operacional, logra rescatar a una parte de los pasajeros de la *Lakul*, entre los que se encuentran un científico, el doctor Soran, y Guinan. Kirk intenta alejar a la nave del peligro y lo consigue, pero desaparece como consecuencia del impacto con la misteriosa fuente de energía.

Casi 80 años después, la *Enterprise NCC-1701-D* surca el espacio al mando del capitán Jean-Luc Picard. Tras acudir en auxilio de un observatorio que ha sufrido un ataque romulano, se rescata del mismo al doc-

La* U.S.S. Enterprise NCC-1701-D, *heredera de la tradición aventurera de su predecesora.



Patrick Stewart interpreta al capitán Jean-Luc Picard.



tor Soran, quien exige a Picard que le permita seguir con su trabajo, a lo que éste se niega. Para conseguir sus objetivos, Soran secuestra a LaForge y, con la ayuda de unos klingons renegados al mando de las hermanas Lursa y B'Etor, logra escapar y llegar a su destino.

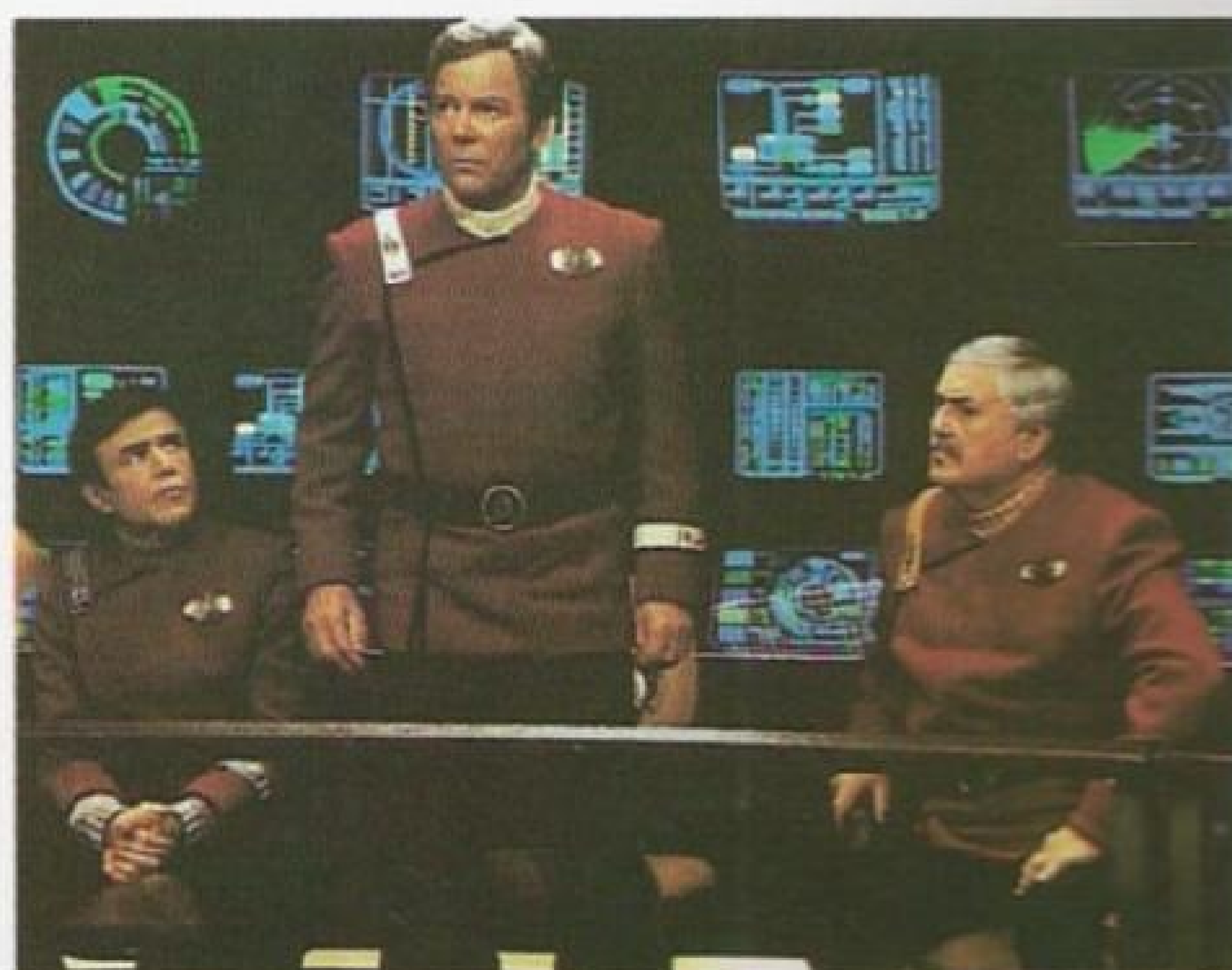
Picard descubre que Soran había coincidido con Guinan en la nave *Lakul*. Guinan explica a Picard que el misterioso fenómeno que acabó con la *Lakul* era el Nexo, una banda de energía que atraviesa la galaxia periódicamente y en cuyo interior se experimenta la felicidad absoluta. Picard deduce que Soran pretende alterar la trayectoria del Nexo para conseguir volver a entrar en él, aunque para ello tendrá que destruir el sistema de Veridia, que tiene un planeta habitado.

Tras negociar con Lursa y B'Etor, Picard consigue ser tomado como rehén en lugar de LaForge y llegar junto al científico. Pero no puede evitar que Soran logre su objetivo, y ambos entran en el Nexo. Entretanto, la *Enterprise* se enfrenta a la nave de Lursa y B'Etor y, aunque vence, resulta seriamente dañada; la sección de popa es destruida, y el disco se precipita sobre el planeta.

En el interior del Nexo, Picard experimenta su ideal de felicidad, pero no puede dejar de pensar en las vidas que ha costado la acción de Soran. Así que decide intentar corregir lo que ya ha sucedido, aprovechando que el Nexo permite viajar en el tiempo a voluntad. Sin embargo, para ello, necesita la ayuda de Kirk, pues el viejo capitán también se encuentra atrapado allí.

Los dos capitanes se trasladan al momento anterior a la detonación provocada por Soran, para impedir que logre su objetivo. Lo consiguen, pero Kirk resulta mortalmente herido durante la lucha.

Chekov, Kirk y Scotty en el puente de la U.S.S. **Enterprise NCC-1701-B.**



GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN

Con *Star Trek: La nueva generación,* Gene Roddenberry logró algo que parecía imposible: repetir e incluso aumentar el éxito de su vieja idea: crear una serie de ciencia-ficción válida para televisión. Tras siete temporadas de clamoroso éxito, en las que se produjeron nada menos que 178 episodios, los aficionados reclamaban el paso definitivo de la serie televisiva *Star Trek: La nueva generación* (1987-1994) a la pantalla grande. En realidad, Paramount Pictures ya había previsto ese cambio con bastante antelación, incluso antes de que se produjese *Star Trek VI: Aquel país desconocido* (1991), que desde un principio fue concebida como la película de despedida de la tripulación de la serie original. También se había previsto el relevo en televisión, con la presentación de otra serie, *Star Trek: Espacio Profundo Nueve,* y se hablaba ya de una nueva serie.

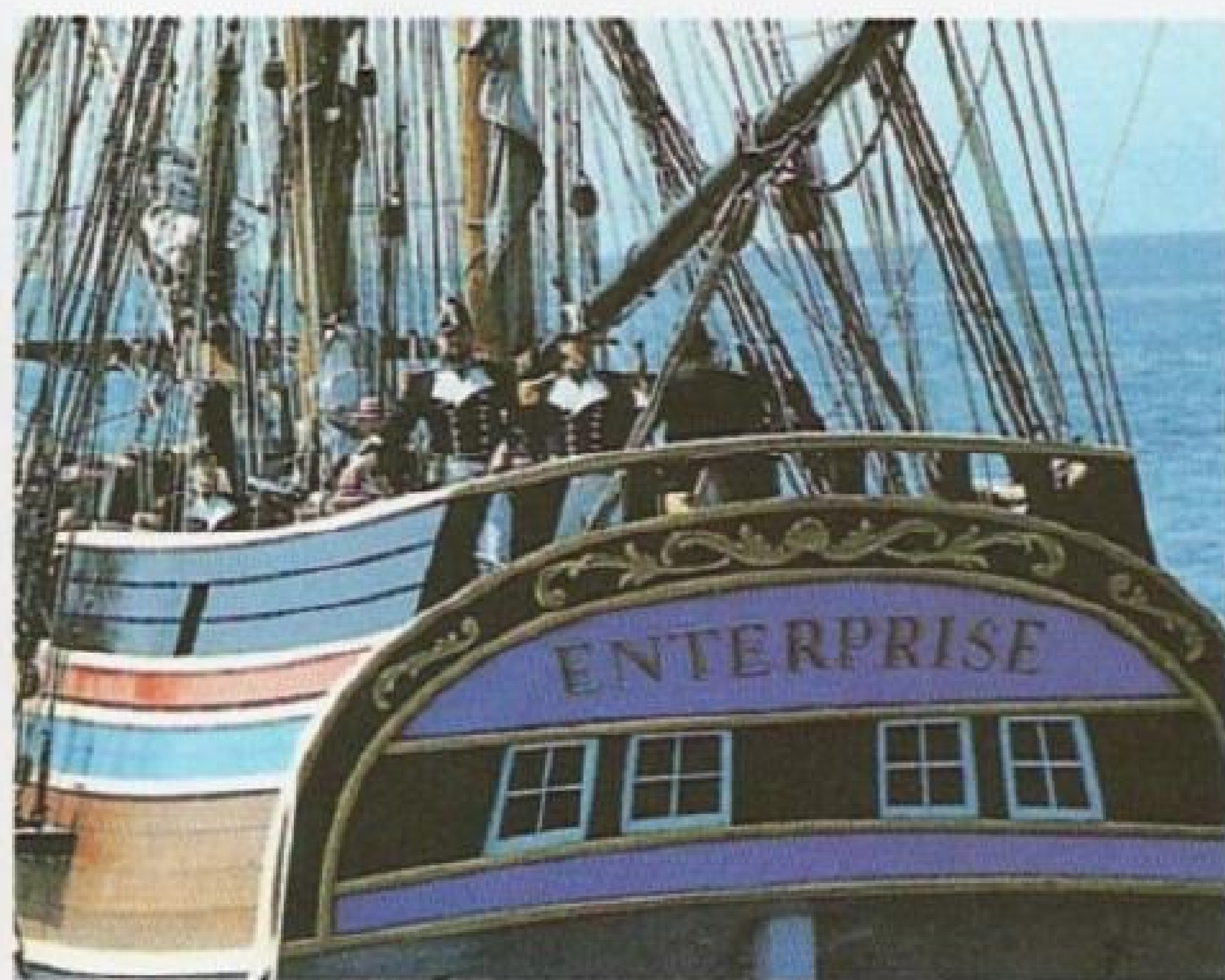


Cuando Gene Roddenberry se planteó la creación de una nueva serie sobre ***Star Trek***, intentó que ésta quedase perfectamente diferenciada de la precedente. Para ello situó la acción en el siglo siguiente (el XXIV) e introdujo numerosos elementos que evidenciaban que, en todo ese tiempo, la situación en la galaxia había cambiado bastante: una alianza con el Imperio Klingon era el hecho más obvio. El vestuario, los decorados y el diseño de la nueva *Enterprise,* aunque con claras referencias a la serie original, también experimentaron una considerable evolución.

Sin embargo, pese a esas barreras, las conexiones entre los protagonistas de ambas series no tardaron en producirse. Ya en el primer episodio, *Encuentro en Farpoint,* aparecía brevemente el almirante médico retirado, Leonard McCoy, de 137 años de edad. En 1990, el episodio de la tercera temporada *Sarek* se centraba en el personaje del padre de Spock, a quien habíamos visto repetidamente en la serie clásica y en varias de sus secuelas cinematográficas. Al año siguiente, y coincidiendo con el 25º aniversario de ***Star Trek***, Spock se convertía en una pieza fundamental del argumento del episodio en dos partes *Unificación,* en el que, por cierto, moría Sarek. Finalmente, en el episodio de la sexta temporada *Reliquias,* que data de 1992, reaparecía Montgomery Scott, que había sobrevivido atrapado en un bucle continuo del transportador. Por supuesto, todas estas apariciones especiales corrieron a cargo de los intérpretes originales.

El capitán Picard, al mando de la primera Enterprise, un navío del siglo XIX.





Vistos los precedentes, es normal que, en el momento de trasladar *Star Trek: La nueva generación* a la pantalla grande, se pensara que el relevo debía darlo el que había sido capitán de la *Enterprise* durante casi tres décadas: James T. Kirk. El veterano héroe se encuentra en los primeros momentos de la película flanqueado por dos de los miembros de su fiel tripulación, Scott y Chekov, y en la parte final se produce el esperadísimo encuentro con su sucesor, Jean-Luc Picard.

Sin embargo, como ya se ha dicho, Kirk y Picard viven en épocas diferentes, separados por casi ochenta años de diferencia. El guión necesitaba un "nexo" que los uniera, y así nació la banda de energía que fue bautizada precisamente como el Nexo, sobre la que gira todo el argumento del film. Para proporcionar a la narración el necesario dramatismo, se quiso que Kirk muriese en un trágico desenlace. Para no ser menos que Spock, que en *Star Trek II: La ira de Khan* moría dos veces –una, aparente, durante el ejercicio de la *Kobayashi Maru*, y otra real, al final de la película–, Kirk también "muere" al ser atrapado por el Nexo, y después, de nuevo, tras la lucha con Soran.

El resto de la película se centra sobre todo en Picard, un hombre cuya cualidad de aventurero le emparenta con Kirk y que, como éste, vive lo que ha sacrificado por su vocación, y Data, el androide que en esta pelí-

Las hermanas Lursa y B'Etor.



cula vive por primera vez un conflicto serio consigo mismo, al implantarse un chip –regalo de su creador– que le permite experimentar emociones. Pero el plato fuerte, sin duda, es el encuentro Kirk/Picard dentro del Nexo: una coincidencia que hizo que ***Star Trek*** ganara cubiertas no sólo de todas las revistas de entretenimiento, sino de, por ejemplo, la prestigiosa revista Time. En la película, además aparecían dos actores de enorme prestigio: Malcolm McDowell ("La naranja mecánica", "Calígula", "Los pasajeros del tiempo") incorporaba a su galería de villanos al doctor Soran, mientras que Whoopi Goldberg ("El color púrpu-



Whoopi Goldberg (Guinan) junto a su heroína de juventud, Nichelle Nichols (Uhura).



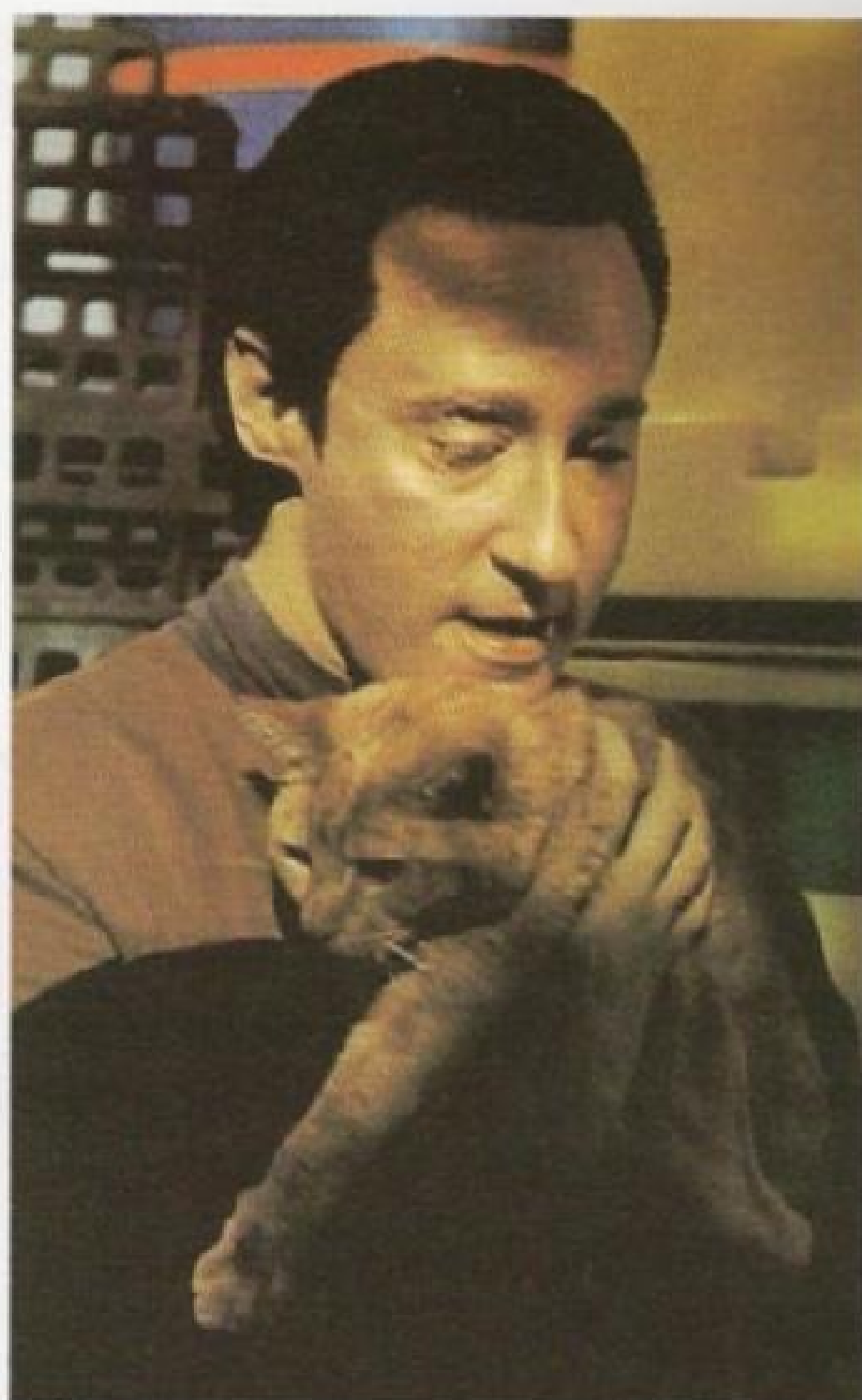
"HA SIDO DIVERTIDO"

Con estas palabras se despide el capitán Kirk de Picard y de los fans a los que ha acompañado durante casi treinta años. Es algo muy diferente al sonoro "Larga y próspera vida" con el que se despide Spock en Star Trek II: La Ira de Khan... *lo que, en realidad, es muy lógico dadas las personalidades opuestas de los dos oficiales. Pero parece que la muerte de Kirk no fue un tema fácil en* Star Trek: La próxima generación.

Se rumorea, en efecto, que existía un final rodado en que Kirk moría de manera menos heroica, en plena acción, alcanzado en la espalda por un disparo de Soran. A pesar de que Kirk ya había muerto una vez de manera heroica en la película –sacrificándose para salvar la Enterprise-B–, este disparo a traición funcionó mal entre los espectadores de prueba de la película, que esperaban algo más épico. Por ello, se rodó un segundo final, en el que Kirk cae como cabría esperar: luchando hasta el último minuto para vencer a Soran, como corresponde al valiente capitán de la U.S.S. Enterprise, *y se despide de acuerdo con su carácter: como un hombre que ha sabido disfrutar la vida al máximo.*

ra", "Ghost") aparecía de nuevo en su serie favorita como Guinan –aunque sin crédito–, un personaje que ella exigió en su momento interpretar y que ofrece a Picard la clave para vencer a Soran.

El salto de *Star Trek: La nueva generación* a la pantalla grande supuso también el salto de la televisión al cine de algunas personas muy vinculadas a la serie. Tal es el caso de Rick Berman, el productor, responsable de **Star Trek** tras la muerte de Gene Roddenberry –Berman es co-creador tanto de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, como de *Star Trek: Voyager*–. De los guionistas, Ronald D. Moore y Brannon Braga, también responsables de *Star Trek: Primer contacto*. O del director británico David Carson, que se había responsabilizado de muchos capítulos televisivos. E incluso de Dennis McCarthy, el compositor, hasta entonces limitado a obras en la pequeña pantalla. La idea era llevar al cine el talento que había convertido a *Star Trek: La nueva generación* en un mito, realizando pocos cambios –como el diseño de los uniformes–. No se trataba tan sólo de hacer una película, sino de inaugurar una nueva saga cinematográfica. Es por este sentido de nuevo comienzo por lo que se decidió prescindir del numeral: no iba a ser *Star Trek VII*, sino *Star Trek: La próxima generación*... aunque es verdad que todo el mundo sigue usando los números para diferenciar la saga.



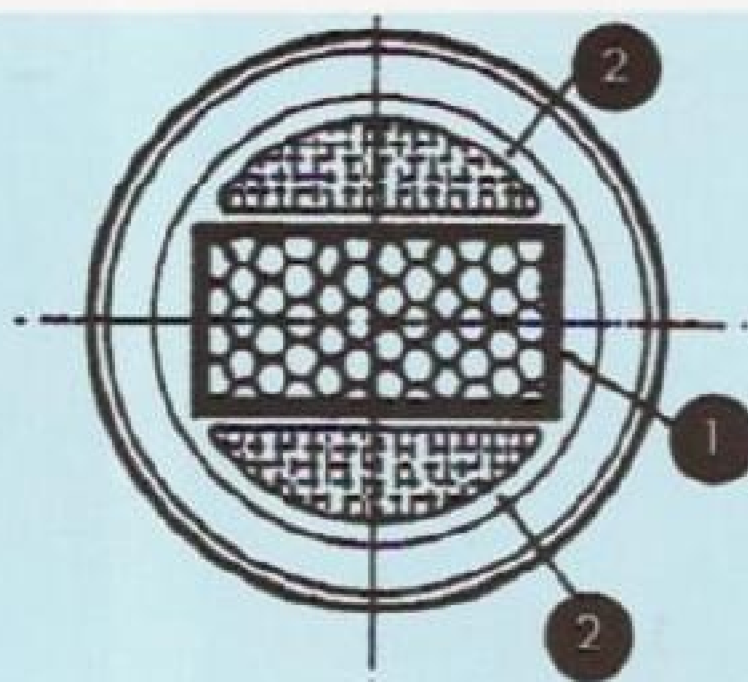
Data descubre sus emociones a lo largo de la película.

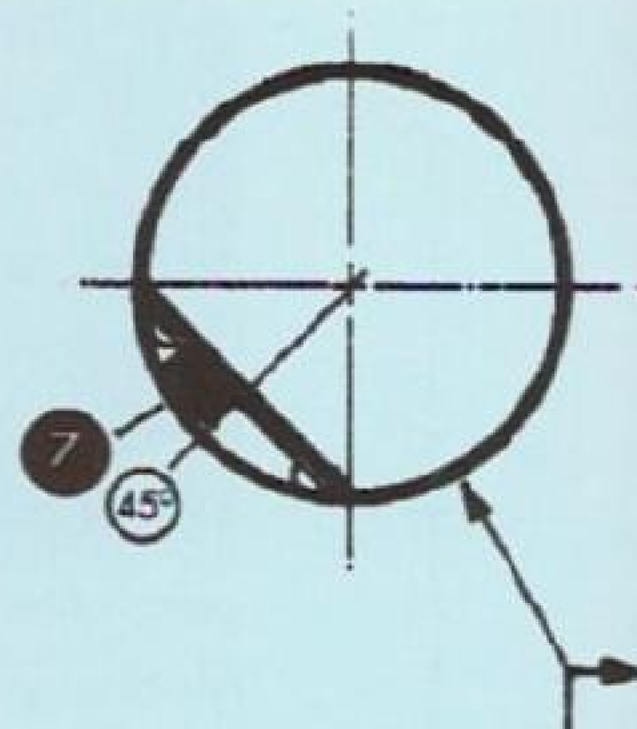
Star Trek: La próxima generación es una película emotiva, moderna y llena de momentos épicos. En ella se produce un acontecimiento clave en la historia del universo ***Star Trek***, la muerte del capitán Kirk; se destruye una nave –la *Enterprise-D*, después de haber servido fielmente a tripulantes y trekkers por igual durante siete años, resulta destruida–, y se da brillantemente el relevo de una generación a otra de la larga historia de la serie. Como no podía ser menos, *Star Trek: La próxima generación* fue un completo éxito, consiguiendo su objetivo de cerrar y abrir capítulo en la larga saga de ***Star Trek***.

EL TRADUCTOR UNIVERSAL

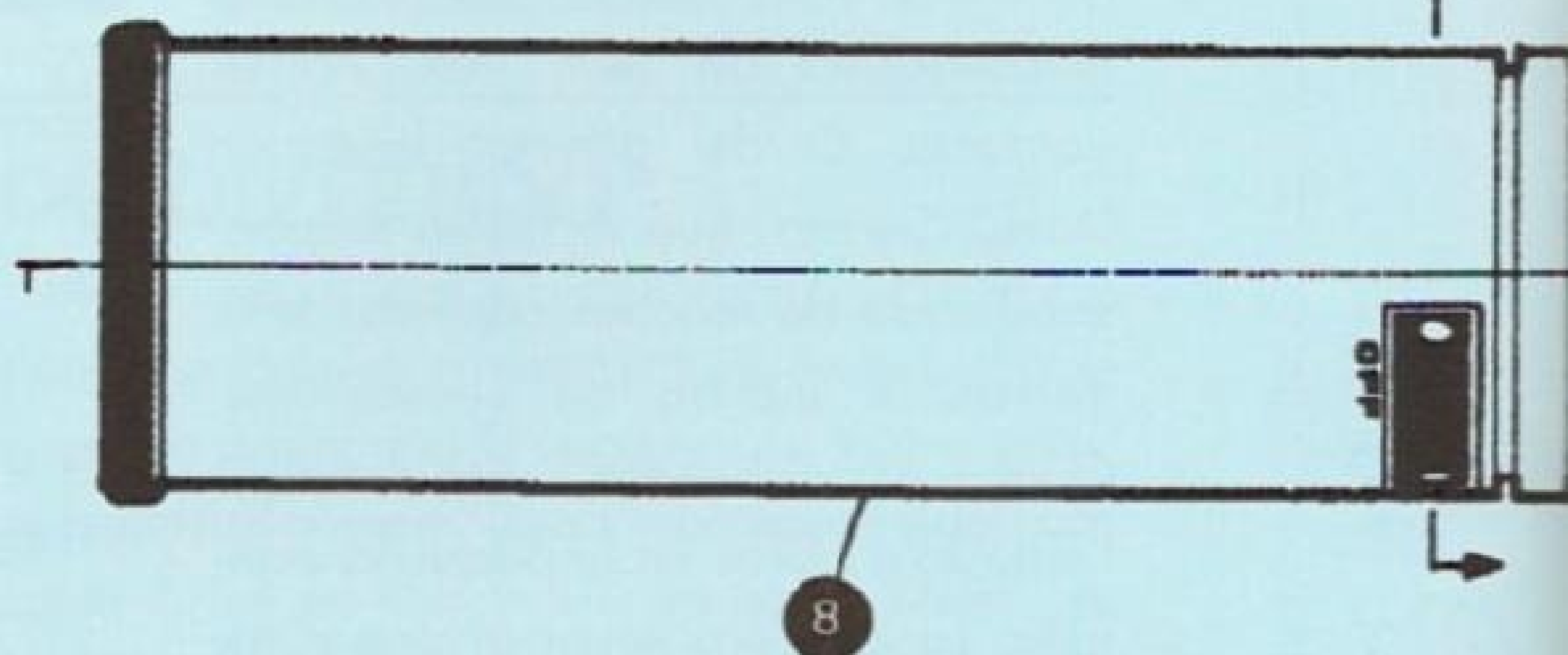
Gracias a este extraordinario aparato, en el universo de ***Star Trek*** las consecuencias del viejo castigo bíblico de Babel ya no tienen efecto. Utilizado para la traducción simultánea entre dos lenguas alienígenas, puede

VISTA EN SECCIÓN

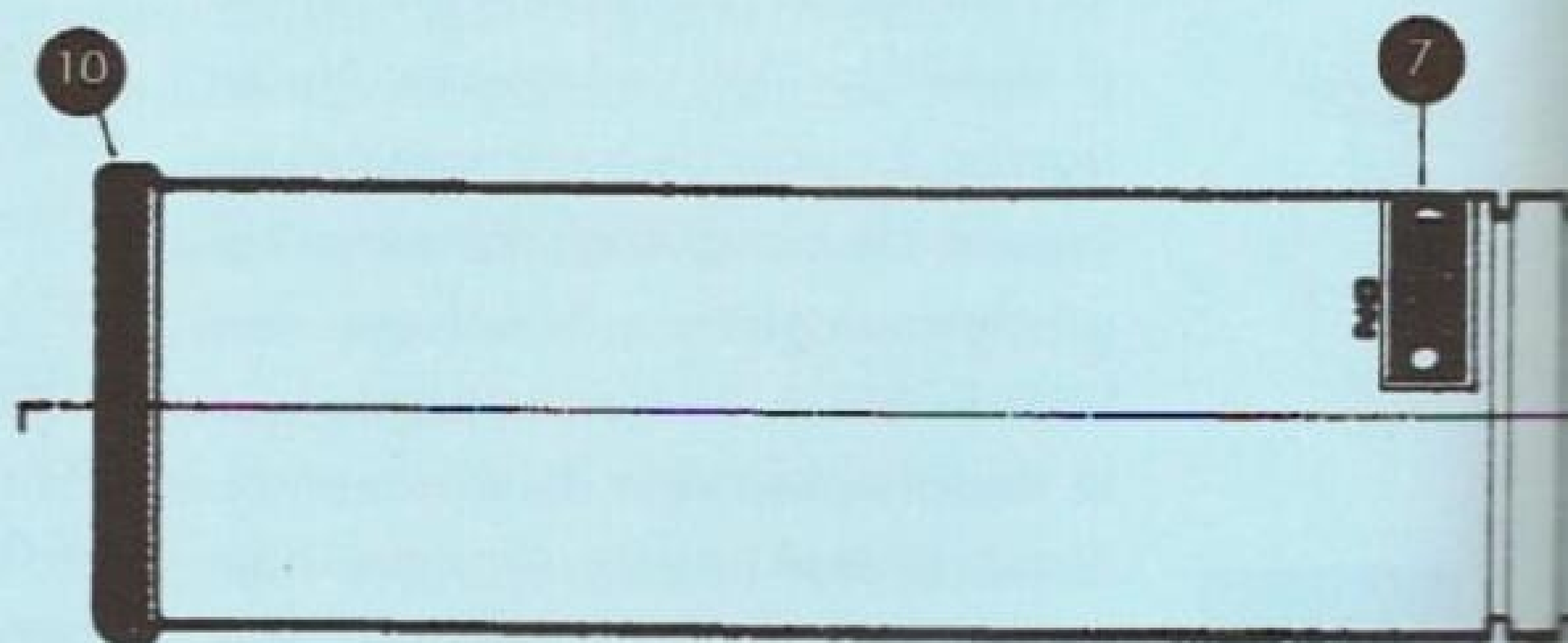




VISTA LATERAL



VISTA SUPERIOR



formar una base para la traducción comparando las ondas cerebrales de los interlocutores y seleccionando los conceptos comunes. El modelo que se ve descrito en estas páginas es uno de los primeros portátiles, y se remonta aproximadamente al año 2250. Los modelos más recientes de



traductores universales han sido integrados en el sistema de comunicaciones y, en determinados casos, se implantan directamente en la corteza cerebral.

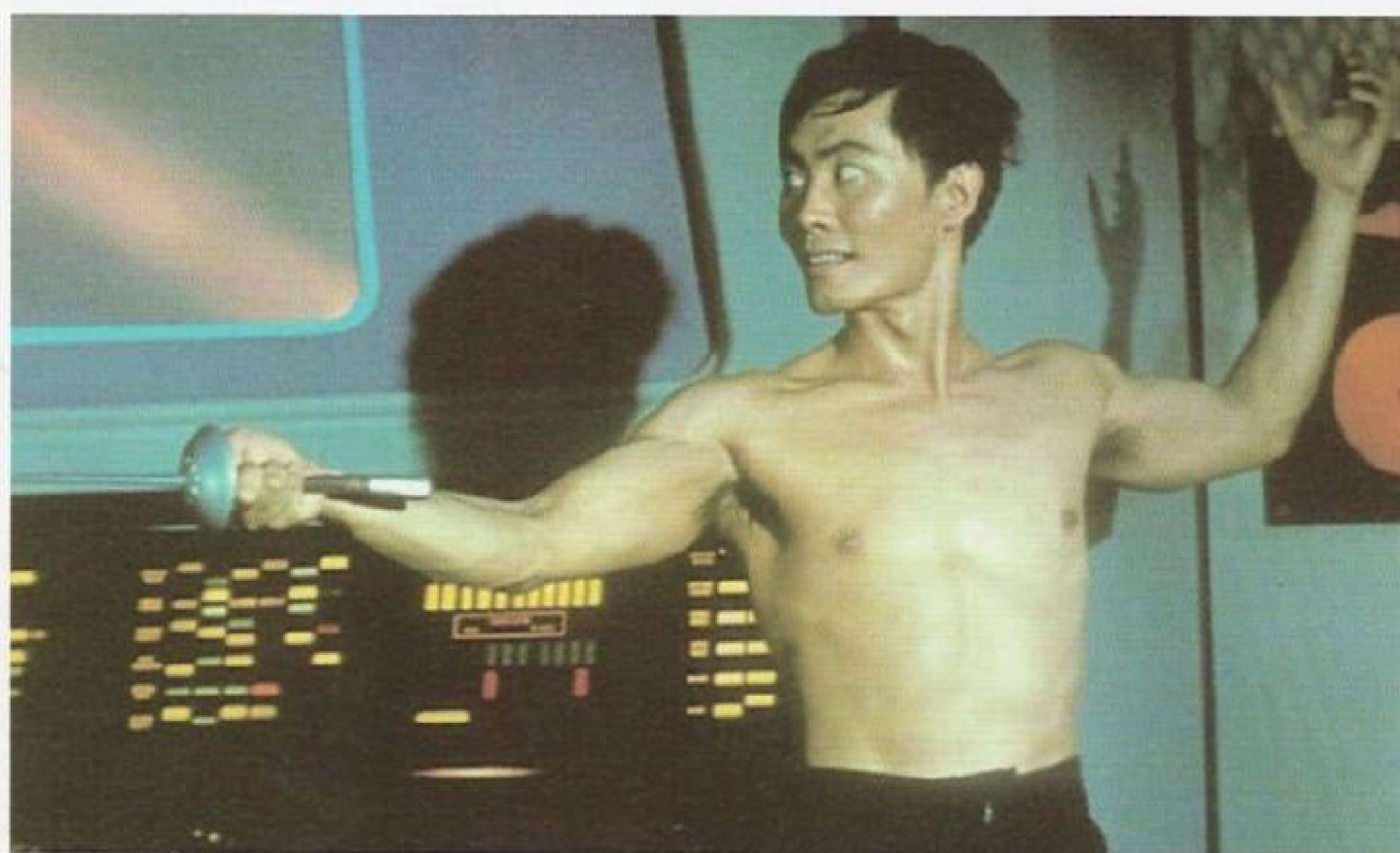
1. Sensores de análisis de la conversación
2. Micrófono para el interlocutor alienígena
3. Sección de codificación/descodificación
4. Visor de las funciones de elaboración
5. Sección primaria del ordenador
6. Micrófono para el operador
7. Interruptor para el encendido
8. Sección de almacenamiento de datos
9. Tapa transparente
10. Tapa posterior
11. Revestimiento

CAPITÁN HIKARU SULU

Oficial y piloto a bordo de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701* al mando del capitán James Kirk, Sulu nació en San Francisco el año 2237. Su primer cargo a bordo de la *U.S.S. Enterprise*, en 2265, sería como responsable del departamento físico, pero enseguida se trasladó al puente para cubrir la función de piloto. Tras sus numerosas misiones con la *U.S.S. Enterprise*, Sulu obtuvo el mando de la *U.S.S. Excelsior* con la cual, a partir de 2290, llevó a cabo varias exploraciones en el cuadrante Beta, clasificando anomalías gaseosas. Precisamente en el transcurso de una de estas misiones de exploración, la *Excelsior* fue afectada –resultando afortunadamente indemne su tripulación– por la onda de choque de la explosión de la luna de Praxis, suceso que llevaría a la firma de la alianza entre el Imperio Klingon y la Federación.

ANTIGUAS COSTUMBRES

Aunque trabaje en un ambiente muy alejado de un pasado hecho de templos, monjes y samurais, el piloto de la U.S.S. Enterprise *sigue conservando algo de sus orígenes. Sulu siente pasión por las armas antiguas y se deleita haciendo de espadachín y de tirador con pistolas de época. Además adora la botánica y el té, y una humeante taza de esta bebida no puede faltar nunca en el puente durante sus guardias.*



Piloto y después capitán sin igual, Sulu es también un gran espadachín.

GEORGE TAKEI

De origen japonés, George Takei nació en Los Ángeles, donde residió hasta el inicio de la Segunda Guerra Mundial, momento en que su familia se trasladó a Àrkansas. Tras estudiar un curso de arquitectura en la Universidad de Berkeley (California), se trasladó al campus de Los Ángeles para licenciarse en disciplinas artísticas y del espectáculo. Justamente allí hizo su debut en el teatro, sin dejar de estudiar interpretación en escuelas prestigiosas como el Shakespeare Institute de Stratford-upon-Avon (Gran Bretaña). Antes de obtener el papel de Sulu en ***Star Trek***, trabajó en distintas series de televisión, entre ellas "Perry Mason". Después de ***Star Trek***, su carrera se llenaría de colaboraciones y compromisos: fue productor y presentador de la serie radiofónica "Expressions: East/West", participó en producciones teatrales como "Macbeth" y recibió críticas entusiastas por su papel en "El año del dragón", de M. Cimino. Entre las numerosas series de televisión en las que participó cabe mencionar "Hawai 5-0, "El hombre de los seis millones de dólares", "Magnum", "Miami Vice", "Se ha escrito un crimen" y "MacGyver". Memorable fue también su interpretación del comandante de campo japonés Tanaka en la película "Retorno al puente sobre el río Kwai". El actor compagina desde hace muchos años su actividad artística con sus compromisos cívicos y políticos en la ciudad de Los Ángeles.



En el curso de su larga carrera, George Takei ha dado pruebas de un talento artístico muy versátil.



DOROTHY C. FONTANA

Entre los muchos colaboradores que ayudaron a Gene Roddenberry a crear el complejo y fascinante universo de ***Star Trek***, seguramente fue la guionista Dorothy C. Fontana quien tuvo un cometido más fundamental. Su papel en ***Star Trek*** se inició cuando era, simplemente, la secretaria de Roddenberry. Fue entonces cuando, siendo consciente de la experiencia acumulada por Fontana en el mundo de la televisión, Roddenberry le propuso que empezara a adaptar alguno de los borradores de guión que él aprobaba. A mitad de la segunda temporada de producción, esta colaboración ocasional se convirtió en habitual, y Fontana asumió, a todos los efectos, el papel de *script editor*, es decir, de supervisor de guiones. Su mayor aportación fue sin duda la de describir, dotándolo de gran riqueza de detalles, el mundo de los vulcanos. Suyos, entre otros, son los guiones de los episodios *Viaje a Babel* y *El incidente de la Enterprise*.



Dorothy C. Fontana, una de las más apreciadas colaborador[...] de Gene Roddenberry[...] tuvo un pap[...] relevante en la historia d[...] la producción de la saga.

Una vez finalizada la Serie Original, Dorothy C. Fontana entró en el equipo de producción de la serie de dibujos animados basada en ***Star Trek***

GUIONISTA DE INCOGNITO

Como los más atentos no habrán podido dejar de notar, en los créditos de los episodios de la Serie Original el nombre de Dorothy C. Fontana aparece siempre en su forma abreviada, y nunca completo. El motivo, por absurdo que pueda parecernos hoy, es que en aquella época no se quería hacer notar demasiado que entre los autores de Star Trek había una mujer. la igualdad entre los sexos, que en pantalla conseguía la teniente Uhura, no era todavía un hecho tangible en la realidad de los años 60.



que se realizó en los años 70. Para ella escribió un episodio fundamental, centrado, una vez más, en Spock y los vulcanos: *Yesteryear*. El episodio se creó y produjo no sin cierto resquemor, ya que era una de las primeras veces en que, en un programa destinado especialmente a los niños, se mostraba la muerte de un animal doméstico –el particular "osito" de Spock, Ichaia–. El guión, sin embargo, estaba escrito con tal delicadeza que la temida polémica no llegó a aparecer.

Terminada la serie de animación de ***Star Trek***, Dorothy C. Fontana prosiguió su carrera de autora televisiva escribiendo guiones para la serie "Las calles de San Francisco", "El hombre de los seis millones de dólares" –por la cual fue candidata en dos ocasiones al Writers Guild Award– y "Dallas". Su actividad como guionista, a veces en colaboración con su hermano Richard Fontana, la ha llevado a trabajar en varios géneros: de las series infantiles a las de ciencia-ficción, de las series del Oeste a las de aventura y misterio. Cuando en 1987 Gene Roddenberry se preparaba para lanzar la segunda serie de televisión de la saga, *Star Trek: La nueva generación*, entre los mejores técnicos y artistas que habían convertido la Serie Original en algo grande, quiso volver a contar con Dorothy C. Fontana. Junto al creador, Fontana guionizó el episodio piloto de la serie, *Encuentro en Farpoint* –por el cual fue candidata al prestigioso premio Hugo–, contribuyendo después a la supervisión de los primeros trece episodios de la nueva serie.





***Dorothy C. Fontana escribió el guión de* El incidente de la Enterprise.**

AQUELLOS PRIMEROS EPISODIOS

El 5 de octubre de 1966, gracias a la valoración positiva de los datos de audiencia Nielsen sobre los primeros episodios emitidos, la Desilu recibió de la NBC el encargo de realizar trece episodios más de la serie de ciencia ficción ***Star Trek.***

Se completaba así una primera temporada, que comprende 29 episodios –emitidos entre el 8 de Septiembre de 1966 y el 13 de Abril de 1967– y que debe considerarse la del "desarrollo", en la cual se definen las características de cada personaje y el espectador puede familiarizarse con la atmósfera fantástica de la nueva serie de televisión. La personalidad de capitán Kirk, al que se describe como el capitán más joven de la Flota Estelar, se basa en dos características fundamentales: una gran espontaneidad, sumada a un fuerte sentido de la responsabilidad vinculado a su puesto de mando. Muy preocupado por la seguridad de su tripulación y de su nave, Kirk es el hombre que se entrega por completo al deber. Como contrapunto, se sitúa a su lado el comandante Spock, medio vulcano y medio humano, esforzándose siempre en aplicar rigurosamente la lógica y en controlar sus propias emociones, esfuerzo a veces considerable debido a la presencia de genes humanos en su ADN. En cambio, el personaje del doctor Mc-



Spock, Kirk y Scotty, en plena acción.



Coy tiene que representar el aspecto "sentimental" de la Flota Estelar, al encarnar todas las cualidades y defectos típicos de los seres humanos: compasión, irracionalidad, emotividad y miedo a la frialdad de las máquinas que interactúan con las acciones de los seres humanos.

Alrededor de este "triunvirato" se sitúan personajes de acompañamiento que, con el paso de los episodios, adquieren una importancia cada vez mayor. Entre ellos están el teniente comandante Scott, jefe de ingenieros y responsable de los motores de la *U.S.S. Enterprise,* único conocedor de los secretos de sus adoradas máquinas, y el teniente Sulu, piloto de la nave y clásico oficial modélico, dotado de gran sentido del deber y siempre dispuesto para la acción. También cobran relevancia los personajes femeninos: la teniente Uhura, responsable de todas las comunicaciones, profesional y encantadora al mismo tiempo; la también profesional enfermera Christine Chapel, cuyo cariño hacia Spock casi parece constituir un "desafío" para el vulcano; y finalmente la contramestre Rand, ayudante del capitán, que "desapareció" de la serie después de tan sólo siete episodios.

La primera temporada de ***Star Trek*** no obtuvo unos datos Nielsen excesivamente positivos, pero la NBC confirmó la emisión durante otra temporada. La emisión se trasladó del jueves al viernes, también a las 20:30 horas. Esta opción no era demasiado acertada, puesto que muchos de los espectadores habituales eran estudiantes universitarios, que el viernes por la noche, teniendo el sábado libre, preferían salir en lugar de quedarse en casa mirando la tele. A pesar de este inconveniente, la NBC parecía estar orgullosa de la serie ***Star Trek***, que había recibido candidaturas para cinco premios Emmy –los "Oscars" de la televisión–, mereciendo de Isaac Asimov la calificación *de "primera buena ciencia-ficción televisiva"*. Las críticas positivas llegaron incluso de la Unión Soviética: el periódico *Pravda* habló elogiosamente de ***Star Trek***, criticando sin embargo la circunstancia de que en una tripulación multirracial no hubiera ni un solo ruso, a pesar de que los soviéticos habían sido los primeros en conquistar el espacio. Para poner remedio a este lapsus –y expresando su disgusto por no haberlo pensado antes–, Roddenberry introdujo el personaje del alférez Pavel Chekov, navegante de la *U.S.S. Enterprise,* un oficial joven e impulsivo, patrióticamente convencido de que cualquier invento importante fue obra de algún ruso. La introducción de Chekov marcó el inicio de la segunda temporada, que la historia registraría como la mejor de la Serie Clásica.



La teniente Uhura se convirtió pronto en uno de los personajes clave de la Serie Original.

continuará

TODOS LOS EPISODIOS

Continuamos con la lista completa de todos los episodios de la serie clásica de televisión: la Serie Original (The Original Series).
La lista sigue el orden cronológico de producción y en cada episodio los datos se organizan de la forma descrita a continuación:

Número de producción - Título español
(Título original)
Fecha de la primera emisión en EE.UU.
Guionista - Director

60 - Y LOS NIÑOS DIRIGIRÁN
(And the Children Shall Lead)
11-10-68
Edward J. Lakso - Marvin Chomsky

61 - EL CEREBRO DE SPOCK
(Spock's Brain)
20-9-68
Lee Cronin (seudónimo de Gene L. Coon) - Marc Daniels

62 - ¿NO HAY EN VERDAD BELLEZA?
(Is There in Truth No Beauty?)
18-10-68
Jean Lisette Aroeste - Ralph Senensky

63 - LA EMPÁTICA
(The Empath)
6-12-68
Joyce Muskat - John Erman

64 - LA TELARAÑA TOLIANA
(The Tholian Web)
15-11-68
Judy Burns, Chet Richards - Herb Wallerstein

65 - PUES EL MUNDO ES HUECO Y YO HE TOCADO EL CIELO
(For the World Is Hollow and I Have Touched the Sky)
8-11-68
Rik Vollaerts - Tony Leader

66 - EL DÍA DE LA PALOMA
(Day of the Dove)
1-11-68
Jerome Bixby - Marvin Chomsky

67 - LOS HIJASTROS DE PLATÓN
(Plato's Stepchildren)
22-11-68
Meyer Dolinsky - David Alexander

68 - EL PARPADEO DE UN OJO
(Wink of an Eye)
29-11-68
Arthur Heinemann, sobre una historia de Lee Cronin (seudónimo de Gene L. Coon) - Jud Taylor

69 - AQUELLOS QUE SOBREVIVEN
(That Which Survives)
24-1-69
John Meredyth Lucas, sobre una historia de Michael Richards (seudónimo de D.C. Fontana) - Herb Wallerstein



STAR TREK: VOYAGER: EL GUARDIÁN

Título original: Star Trek:Voyager-Caretaker, USA, 1995

Dirigida por:
Winrich Kolbe

Argumento:
Rick Berman, Michael Piller y Jeri Taylor

Guión:
Michael Piller y Jeri Taylor

Producción:
Rick Berman, Michael Piller y Jeri Taylor

Diseño de producción:
Richard D. James

Música:
Jay Chattaway

Tema de *Star Trek: Voyager*:
Jerry Goldsmith

Fotografía:
Marvin V. Rush, A.S.C.

Montaje:
J.P. Farrell y Daryl Baskin

Efectos especiales:
Dan Curry

Vestuario:
Robert Blackman

Maquillaje
Michael Westmore

Intérpretes:

Kate Mulgrew	Capitán Kathryn Janeway
Robert Beltran	Chakotay
Roxann Dawson	B'Elanna Torres
Jennifer Lien	Kes
Robert Duncan McNeill	Tom Paris
Ethan Phillips	Neelix
Robert Picardo	El Doctor
Tim Russ	Tuvok
Garrett Wang	Harry Kim Scott
Walter Koenig	Pavel Chekov
Whoopi Goldberg	Guinan
Barbara March	Lursa
Gwynyth Walsh	B'Etor

Producción:
Paramount Pictures

Estreno mundial:
Enero de 1995

Duración:
88 minutos

UN GRAN VIAJE

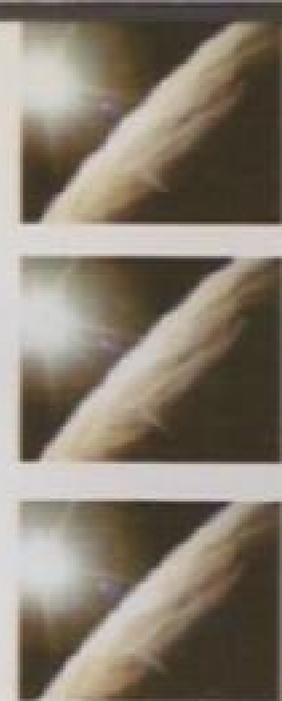
Cuando una nave de la organización renegada del Maquis desaparece durante una tormenta de plasma en las "Badlands", se asigna la misión de investigar a la nave estelar *U.S.S. Voyager*, recientemente puesta en activo. Como ayuda en su misión, la capitana Kathryn Janeway recluta a Tom Paris, un ex-oficial de la Flota Estelar que también es un ex-mercenario del Maquis. Al llegar al lugar donde desapareció la nave, un extraño fenómeno transporta a la *Voyager* a 70.000 años luz de su anterior posición, cerca de la nave del Maquis desaparecida y de una misteriosa estación que emite haces de energía hacia un planeta de un cercano sistema.



La nave ha sufrido grandes daños y muchas bajas en su extraño viaje, entre ellas, todo el personal médico, lo que obliga a conectar el holograma de emergencia. Sin poder reaccionar, la tripulación de la *Voyager* es abducida y sometida a experimentos en la estación; cuando son devueltos a su nave, el joven alférez Kim ha desaparecido. En la nave del Maquis no están mucho mejor: su ingeniero, B'Elanna Torres también ha desaparecido, y su comandante Chakotay pronto ve la necesidad de colaborar con la capitana Janeway: incluso a la máxima velocidad de la *Voyager*, las dos tripulaciones se enfrentan a un viaje de 75 años de vuelta a casa.

El responsable de su viaje, una extraña entidad llamada el Guardián, se niega a devolverles a casa, así que deciden investigar el cercano planeta: es un mundo desértico, que alberga a la civilización subterránea de los ocampa. De esto les informa un nativo del sector, Neelix, que se presta a guiarles. Sin embargo, Neelix sólo les conduce a un poblado minero de los kazon-ogla, una raza tribal que controla el sector y que sabe muy poco de los ocampa. Sin embargo, Neelix consigue su objetivo: rescatar a su amada Kes, miembro de los ocampa.

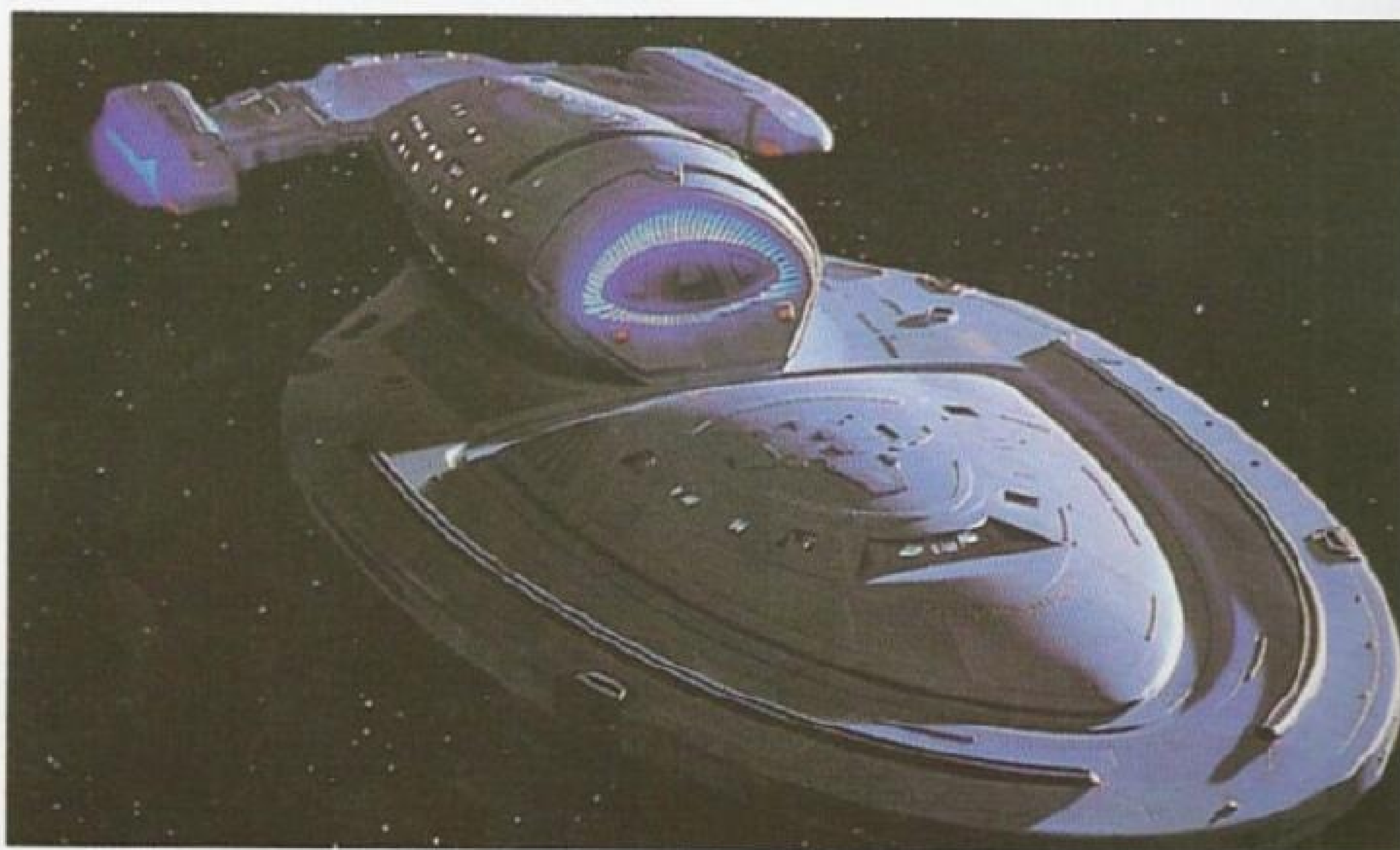
Entretanto, Kim y Torres se recuperan en la ciudad subterránea de los ocampa, cubiertos de extraños tumores producto de la experimentación del Guardián. Los ocampa les informan de que el Guardián ha incrementado las reservas de energía de la ciudad hasta hacerla autosuficiente por cinco años. Kim y Torres deciden intentar llegar a la superficie, después de que una joven ocampa les informe de que no todo el



mundo está de acuerdo en seguir indefinidamente bajo la protección del Guardián.

Kes ha explicado lo mismo a la capitana Janeway, que logra llegar a la ciudad ocampa. Tuvok deduce acertadamente que el Guardián se está muriendo, y que planea aislar la ciudad ocampa de la superficie para protegerles de los kazon. La interferencia del Guardián impide transportarse de vuelta a la superficie, así que deciden arriesgarse a volver usando los mismos túneles que Kim y Torres tomaran poco antes, aunque el paso se hace cada vez más difícil debido a los esfuerzos del Guardián por bloquear la ciudad.

La difícil huida se completa, y la *Voyager* y la nave del Maquis se dirigen de vuelta a la estación. Pero los kazon se han adelantado y planean hacerse con el control de la avanzada tecnología que ésta contiene. La capitana Janeway no puede tolerarlo: intenta de nuevo razonar con el Guardián, quien le explica que él y una compañera que se fue hace largo tiempo son viajeros de otra galaxia, exploradores que en un desgraciado accidente provocaron la destrucción del mundo de los ocampa. El Guardián, que no ha logrado reproducirse con sus experimentos, muere, y para proteger sus secretos de los kazon, la capitana Janeway decide destruir la estación, aunque esto conlleve destruir también el camino más obvio de vuelta a casa. Y finalmente lo consigue, tras una batalla con los kazon en que la nave del Maquis es destruida. Las dos tripulaciones, ahora unidas y con el añadido de Kes y Neelix, se preparan para su difícil misión: encontrar el camino más corto de vuelta a casa.

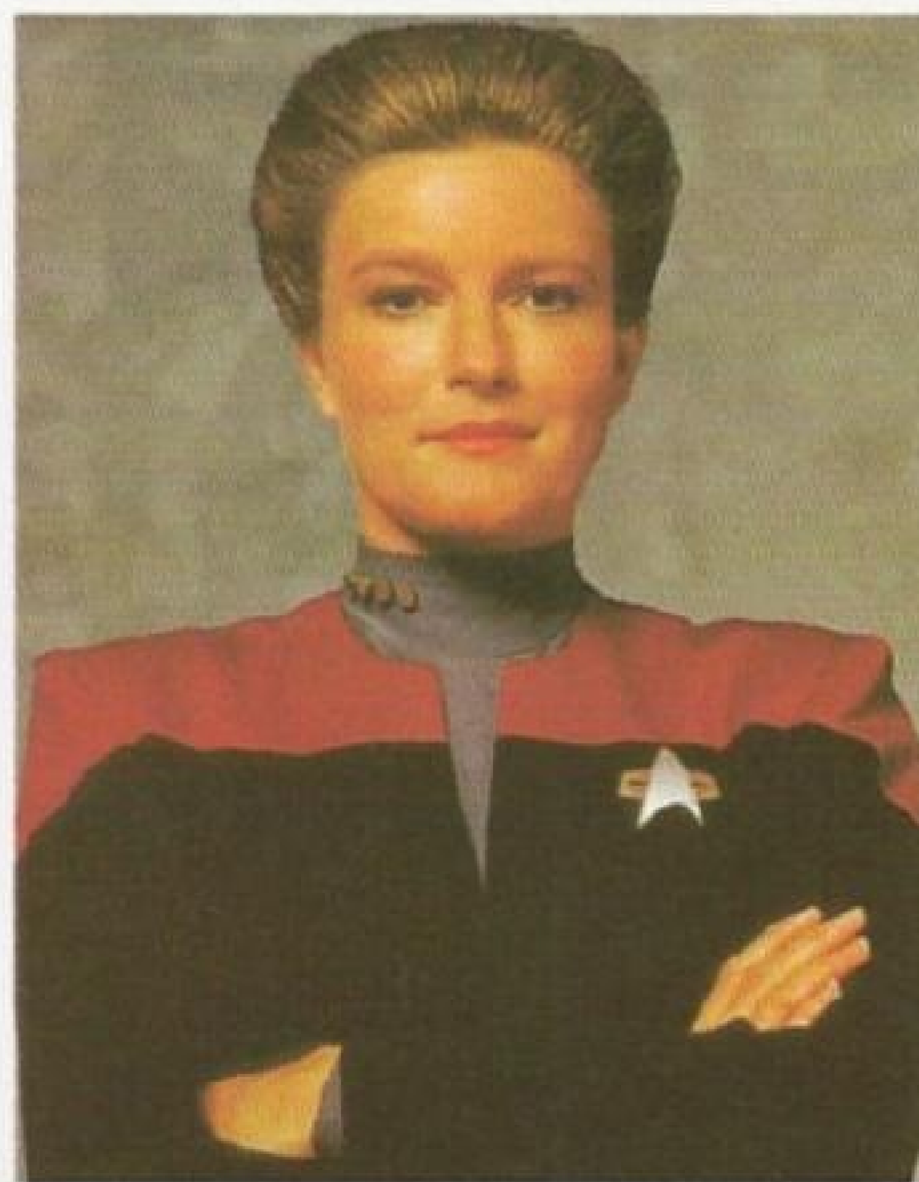


La nueva U.S.S. Voyager es más pequeña que la U.S.S. Enterprise y está dedicada tan sólo a la exploración.

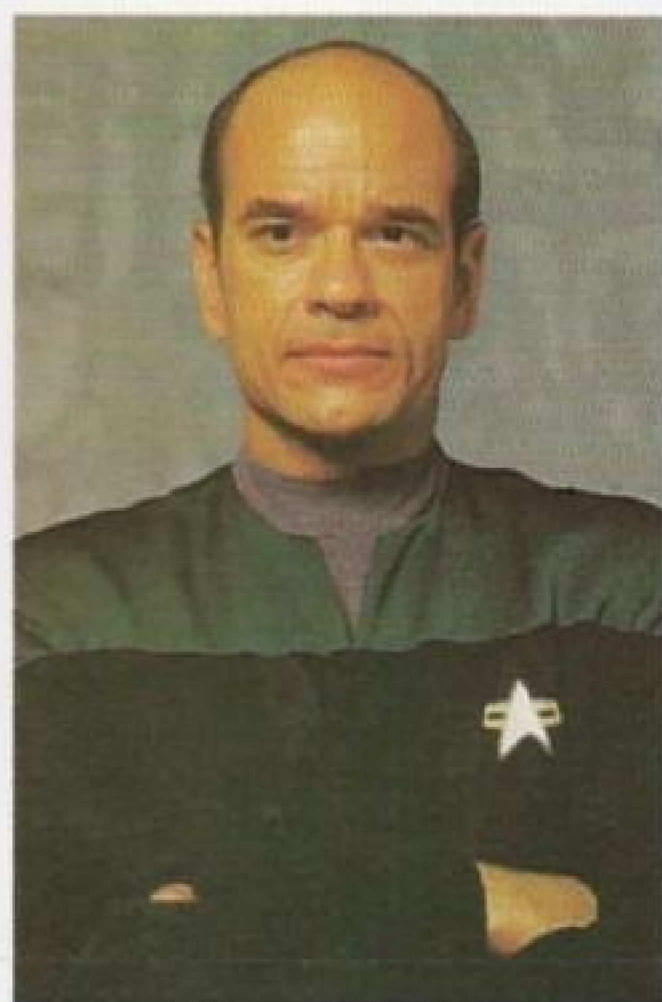
NUEVAS SERIES, NUEVOS VIAJES

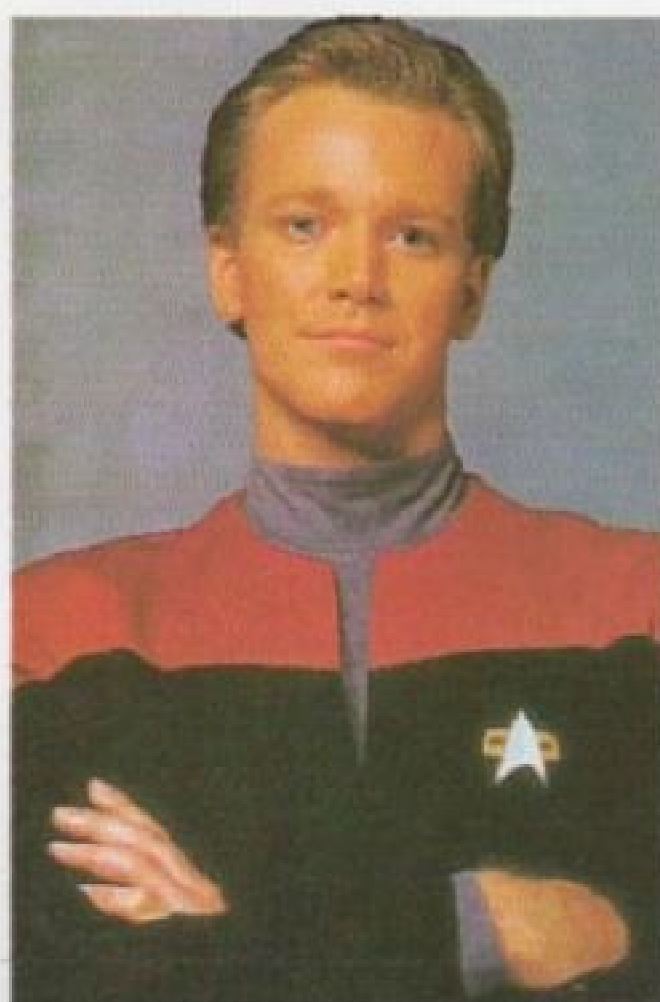
En los planes de los responsables de ***Star Trek*** para la continuidad de la serie no hay lugar para la improvisación. La planeada sustitución del reparto de la Serie Original por el de *Star Trek: La nueva generación* en el cine había dejado a *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* como representante de la saga en televisión, lo que había creado una situación muy estable para la serie. Ahora bien, durante unos pocos meses, *La nueva generación* y *Espacio Profundo Nueve* habían funcionado en paralelo en televisión, cosechando ambas un gran éxito. En vista de la próxima presentación del Paramount Network, ¿habría lugar para otra serie en televisión?

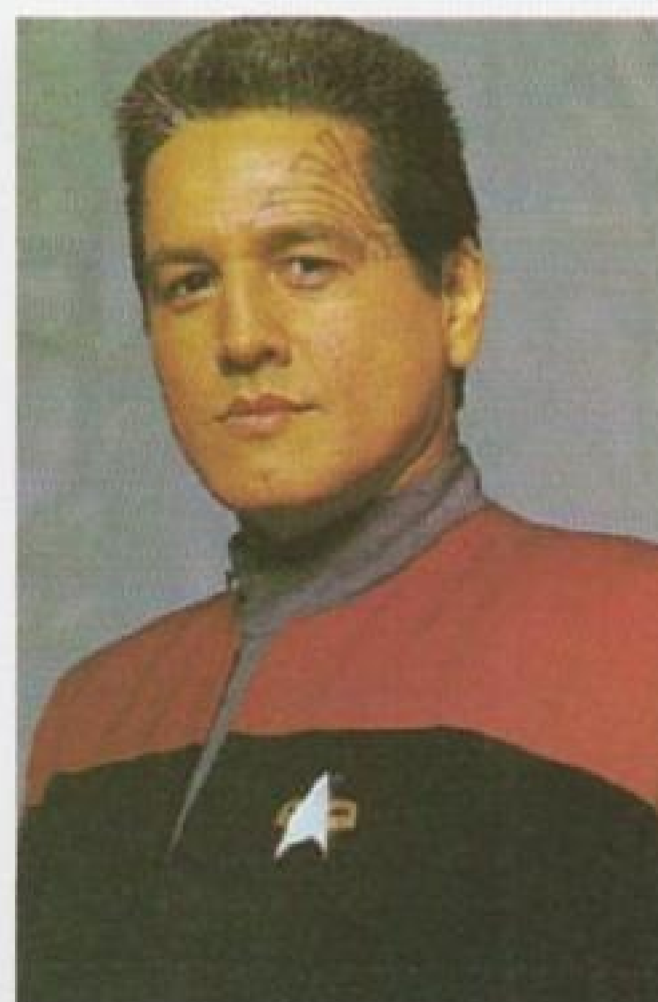
La respuesta de Rick Berman, responsable último de ***Star Trek***, fue afirmativa. Para desarrollar la nueva idea, Berman reclutó a Michael Piller, con quien ya había desarrollado *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*, y

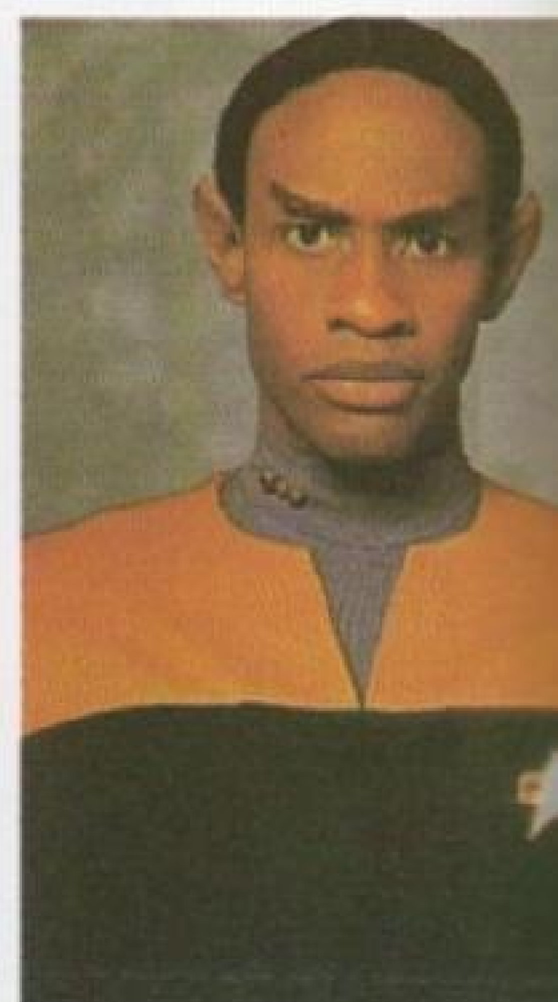


La capitana de la U.S.S. Voyager, Kathryn Janeway (Kate Mulgrew).









Jeri Taylor, que entretanto había producido *Star Trek: La nueva generación* y que iba a convertirse así en la primera mujer en crear una serie de **Star Trek**. Los tres estaban de acuerdo en que era necesario hacer algo diferente a estas dos series: de ahí surgió la idea de conjugar en una tripulación hipereficientes oficiales de la Flota con miembros del Maquis. La nueva nave no podía ser la *U.S.S. Enterprise*, de misión en la pantalla grande, así que se optó por una nave mucho más pequeña, bautizada como *U.S.S. Voyager*, una auténtica nave de exploración, sin civiles a bordo, equipada con revolucionaria tecnología bioneuronal. El background de la nueva serie se había establecido tanto en *Star Trek: La nueva generación* como en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*. Tras una larga guerra de fronteras, el tratado definitivo que fijaba la frontera entre la Federación y la Unión Cardasiana habría dejado una serie de colonias federales bajo control cardasiano, en una teórica Zona Desmilitarizada. Los habitantes de estos mundos, viéndose abandonados por la Federación, habrían decidido tomar su destino en sus manos, librando una guerra de guerrillas tanto contra los cardasianos como contra la Flota Estelar, encargada de vigilar el acuerdo.

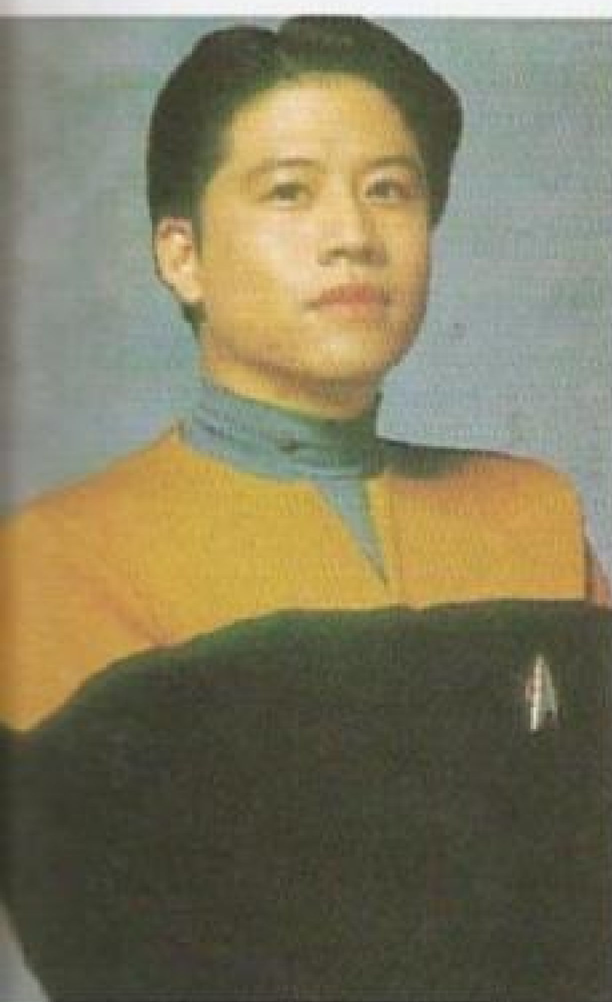
El siguiente paso fue enviar a esta nueva nave tan lejos, que nunca volvieran a encontrarse con ninguna de las razas o problemas que los fans están acostumbrados a ver en el espacio de la Federación. De esta manera, el conflicto quedaba servido: tanto en la propia tripulación de la *Voyager* como a su alrededor. Plantear la historia como un largo viaje a casa, dotarla de un aire de aventura pura que trae reminiscencias de la Serie Original, es la principal baza de la nueva serie.







Empezando por la página anterior, el doctor; el teniente Tom Paris; el primer oficial Chakotay; Tuvok, el oficial táctico vulcano; el alférez Kim; Neelix; B'Elanna Torres y Kes: la tripulación de la Voyager al completo.







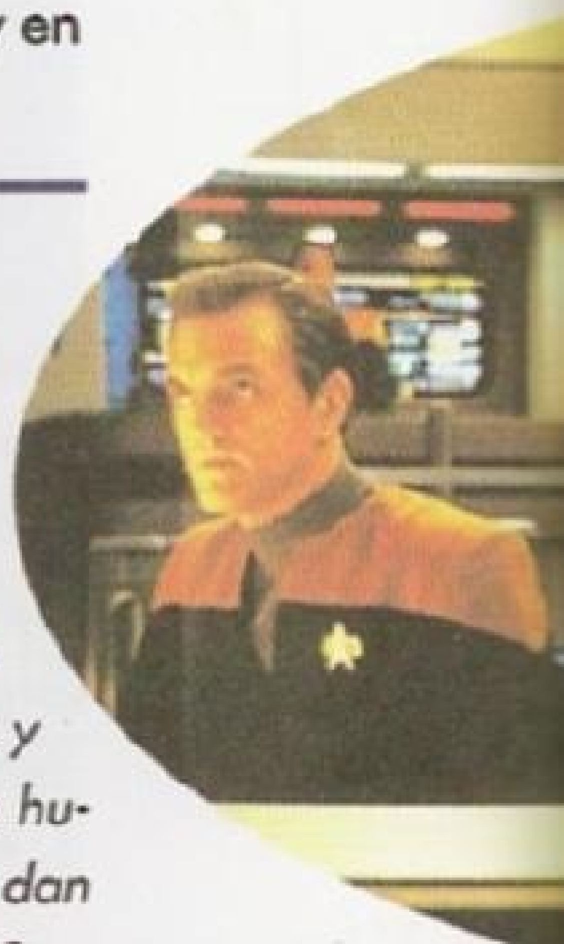


La tripulación que se escogiera para afrontar esta difícil misión tendría que tener también su propia personalidad: la capitana Janeway; su primer oficial, el indio del Maquis Chakotay; un vulcano, Tuvok, el primero en un papel regular desde Spock; B'Elanna Torres, mezcla de klingon e hispana; Tom Paris, un teniente renegado; Harry Kim, un joven oficial en su primera misión; Neelix y Kes, los guías de la *Voyager* en su difícil viaje, y, por supuesto el doctor, un holograma cuya perspectiva del mundo es ciertamente única.

Reclutar a la tripulación de tan peligrosa misión no fue fácil y el caso más claro fue el de la capitana: el papel de la primera mujer en ocupar el asiento central de una serie de ***Star Trek*** iba a ser interpretado en principio por Genevieve Bujold, que abandonó la serie tras sólo dos días de rodaje; por suerte, Kate Mulgrew estaba allí para convertirse en la capitana Kathryn Janeway. Otros actores ya tenían experiencia previa en ***Star Trek***, como Tim Russ (Tuvok), que había aparecido en pequeños papeles en *La nueva generación* y en



VULCANOS, ANDROIDES, MULTIFORMES Y HOLOGRAMAS

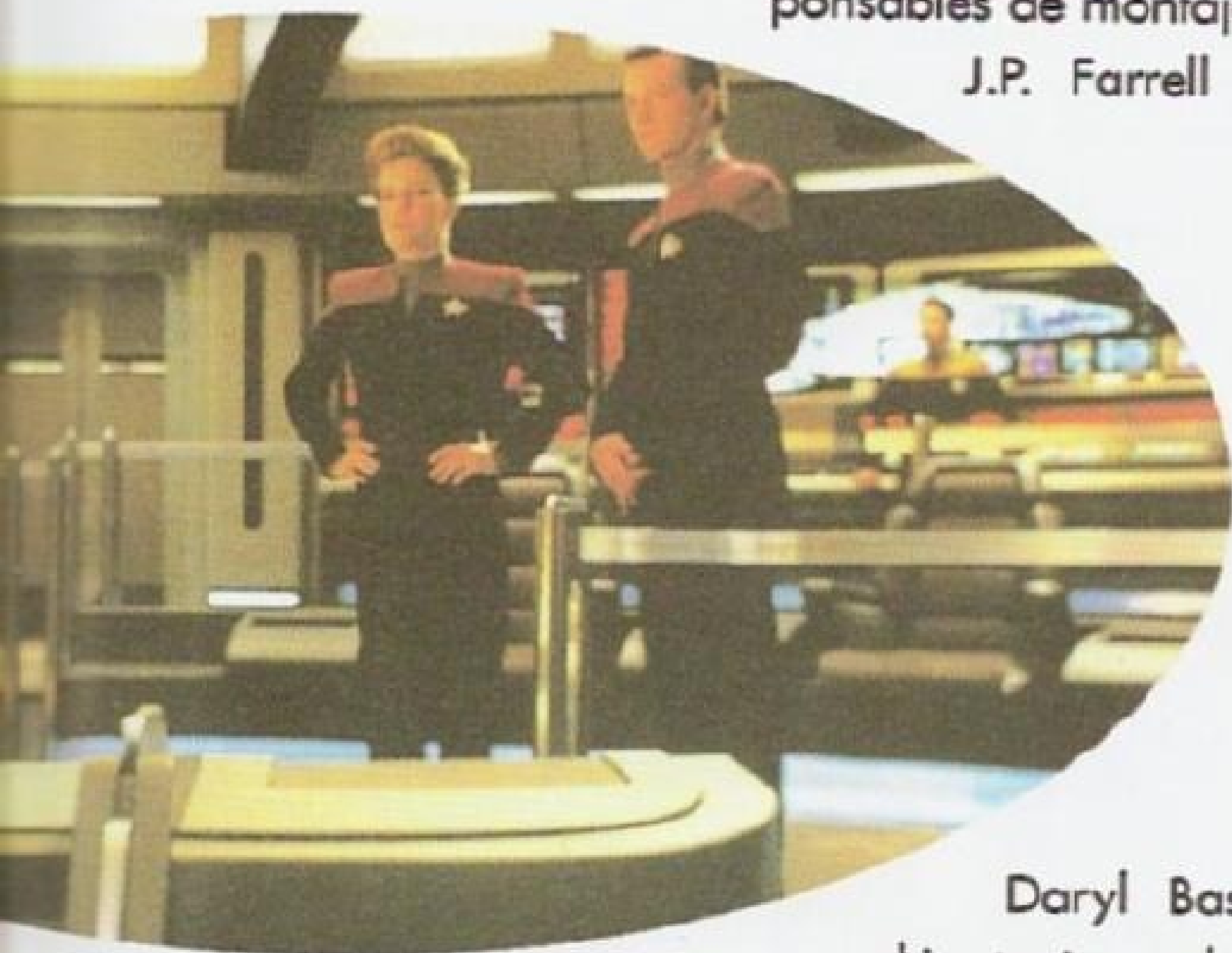


En el puente de la Voyager se enfrentan a los kazon-ogla.

A pesar de los muchos y variados tripulantes que han poblado hasta ahora las series de **Star Trek**, *hay un modelo de personaje que siempre acaba apareciendo. Podríamos llamarlo "el extraño", la persona que no encaja con las demás y cuya misión es dar una perspectiva de los acontecimientos del todo ajena a la humanidad, cuestionando todo aquello que el resto de personajes -y espectadores- dan por sentado. En la Serie Original, éste era muchas veces el papel de Spock. En* Star Trek: La nueva generación, *el papel correspondió al androide Data, siempre en busca de la quintaesencia de la humanidad. En* Star Trek: Espacio Profundo Nueve, *el personaje al margen de los demás es Odo, un multiforme que siente cierto desprecio por las formas de vida "sólidas". Y en* Star Trek: Voyager, *le ha tocado el turno a un holograma: el Programa Holográfico Médico de Emergencia de la U.S.S. Voyager, para ser exactos, un doctor holográfico, sin nombre, convertido por las circunstancias en un tripulante más. Con un carácter muy particular y unas limitaciones únicas, el doctor de la Voyager, interpretado por Robert Picardo, ya se ha convertido en uno de los personajes más populares de la serie, como ya había pasado antes con todos y cada uno de los personajes que han ocupado el papel del extraño en las diferentes versiones de* **Star Trek**.

Star Trek: La próxima generación, o Robert Duncan McNeil (Paris), mientras que otros, como la joven actriz Jennifer Lien (Kes) empezaban casi en ***Star Trek***.

En el apartado técnico, *Star Trek: Voyager* iba a tener la suerte de contar con auténticos "veteranos", empezando por los propios Berman, Piller y Taylor. Los productores, Peter Lauritson y David Livingston, el diseñador de vestuario, Robert Blackman, el director, Winrich Kolbe, o los dos responsables de montaje, J.P. Farrell y



Daryl Baskin, tenían todos ellos un mínimo de cinco años de experiencia en series de ***Star Trek***. Algunos de ellos, como el maquillador Michael Westmore, el supervisor de efectos especiales, Dan Curry, o la productora Wendy Neuss, llevaban en ***Star Trek*** desde *Encuentro en Farpoint*, el episodio piloto de *Star Trek: La nueva generación*.

Rodeado de tanto talento, Rick Berman tenía motivos para sentirse optimista. Como declaró en 1995, describiendo el resultado de sus esfuerzos: *"Esta es una serie a la que se ha dedicado la misma atención que a las otras, y que tiene el mismo estándar de calidad, pero también es una serie que estará más cerca de La nueva generación, en el sentido de su idea de exploración y la mejora de la humanidad y la esperanza del futuro. Voyager será una serie emocionante y llena de aventura. Hemos hecho un gran esfuerzo para hacer la serie diferente y fresca, evitando que fuera simplemente un nuevo reparto en una nueva nave de la Flota. Queda por ver si lo hemos conseguido o no, pero tengo un sentimiento: creo que, con Voyager, lo hemos conseguido"*.



El equipo de misión se dispone a rescatar a Kes en el planeta de los ocampa.

Proféticas palabras: *Star Trek: Voyager*, ahora en su tercera temporada en los Estados Unidos, se ha convertido en una serie de gran éxito, atrayendo a la saga a infinidad de nuevos jóvenes espectadores y asegurando por muchos años la presencia de ***Star Trek*** en la pequeña pantalla.



LOS INTRUMENTOS MÉDICOS

La enfermería de una nave estelar está siempre a punto para cualquier emergencia, ya que tiene que tratar no sólo a seres humanos, sino a muchas especies alienígenas distintas. Por ello resulta fundamental que los médicos que trabajan a bordo de una nave estelar dispongan de eficaces instrumentos de diagnosis. Aquí tenemos algunos de los instrumentos indispensables de que dispone la enfermería de la *U.S.S. Enterprise*.



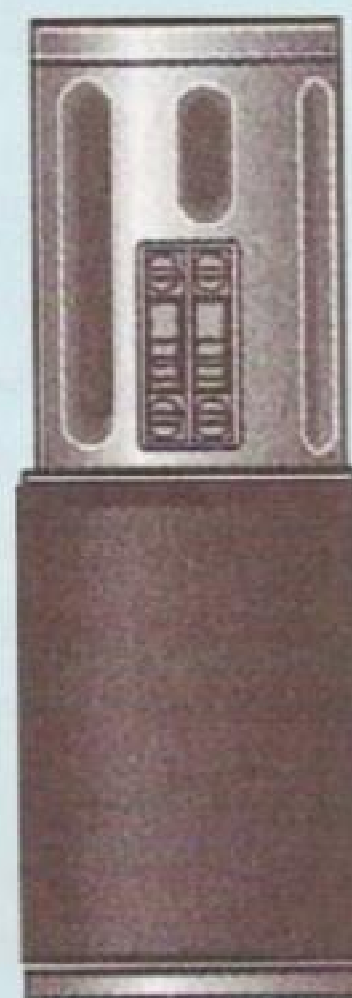
Modelo utilizado en el año 2270

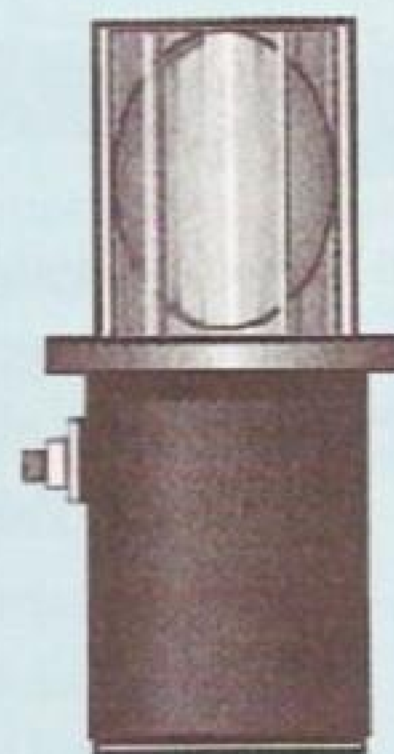
CAMA DIAGNÓSTICO

A primera vista es una cama normal de hospital, pero en realidad se trata de un instrumento de alta tecnología, conectado a sensores que permiten registrar en tiempo real muchas de las funciones del paciente: respiración, pulsaciones cardíacas, funciones cerebrales, actividad metabólica, etc.
Las indicaciones de los sensores se visualizan en la pantalla ubicada justo encima de la camilla.

ESCÁNERS MÉDICOS MANUALES

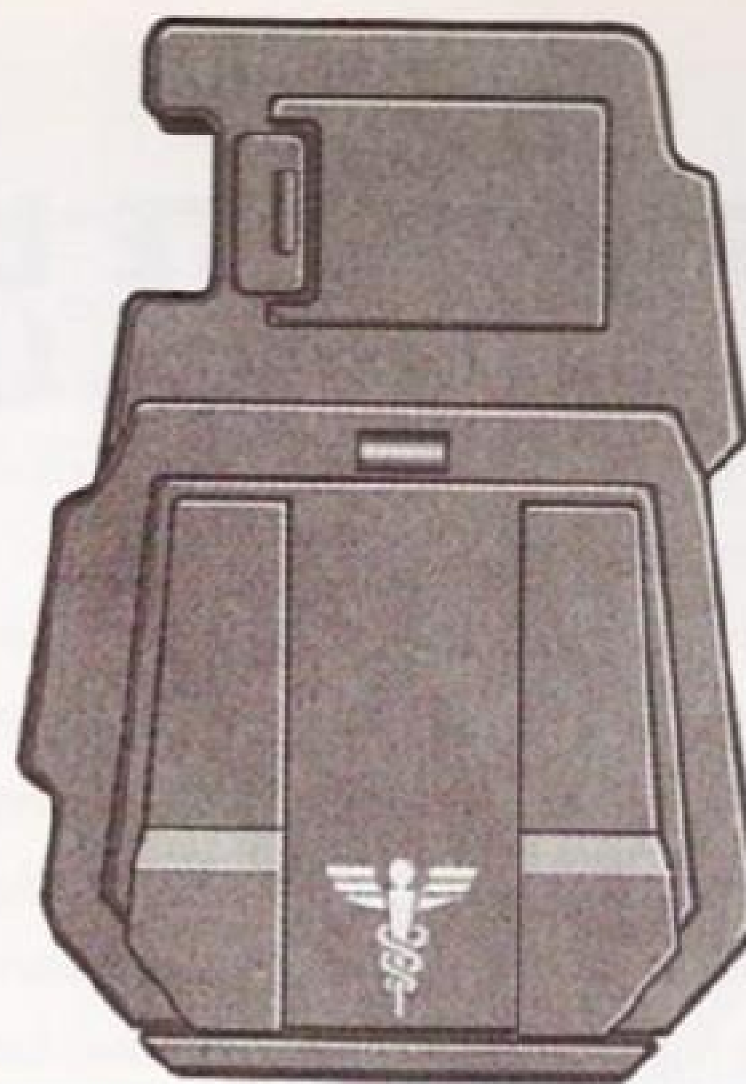
Instrumentos portátiles que tienen la función de analizar al paciente a través de escaneados pasivos y activos. Los datos, que se visualizan inmediatamente en el mismo escáner, pueden ser trasladados al tricorder médico adjunto o a un ordenador. Son muy útiles en caso de urgencia para establecer las condiciones del herido y de esta forma actuar rápidamente de la forma adecuada.





Modelos utilizados en el año 2270





El caduceo de Mercurio, símbolo médico de la Federación, y el maletín médico estándar utilizado en la **U.S.S. Enterprise.**

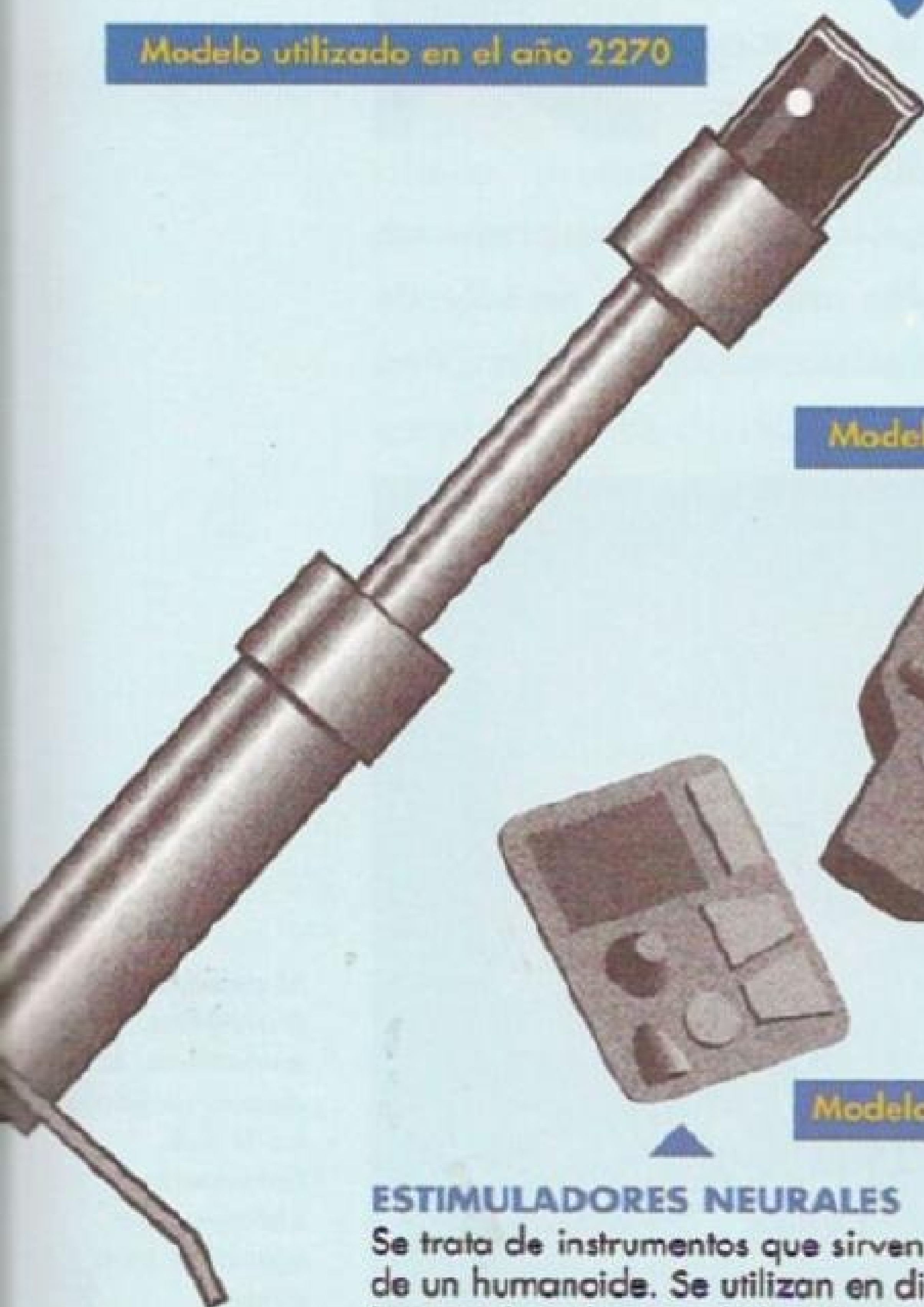






JERINGUILLA HIPODÉRMICA (O HIPOJERINGUILLA)

Se utiliza para inyectar medicamentos por vía subcutánea o intramuscular. Para ello se sirve de un sistema de alta presión que inyecta la sustancia, una suspensión de partículas muy finas, directamente a través de la epidermis, evitando de esta forma el empleo de agujas.



Modelo utilizado en el año 2270



Modelo utilizado en el año 2370



Modelos utilizados en el año 2370

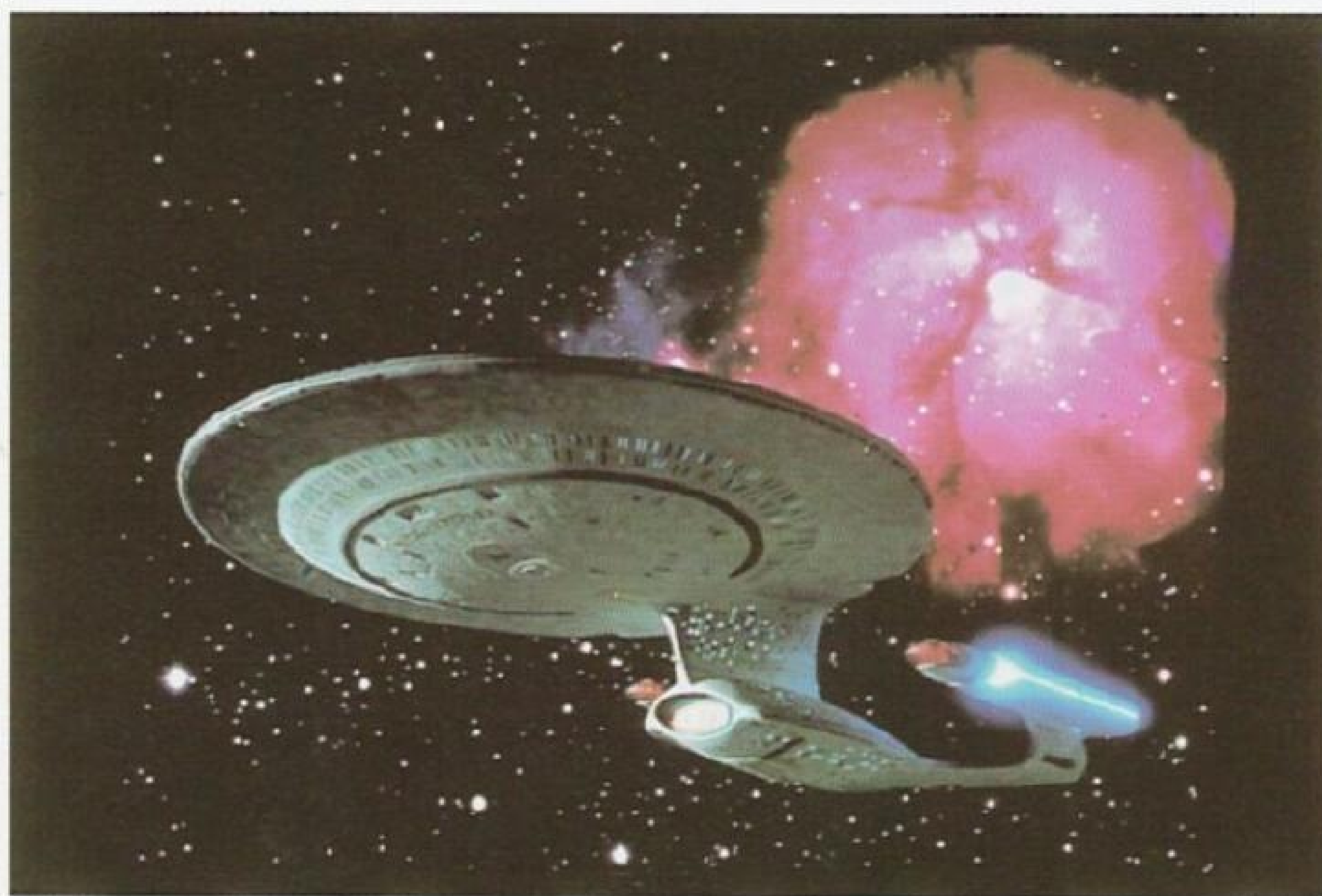
ESTIMULADORES NEURALES

Se trata de instrumentos que sirven para estimular la actividad cerebral de un humanoide. Se utilizan en distintos casos, sobre todo para excitar la actividad eléctrica de heridos graves a causa de un arma de descarga de energía o para estabilizar el sistema nervioso de una persona que haya sufrido graves traumas.

EL ESPACIO TE LLAMA... PALABRA DE UHURA

Es un hecho comprobado que, a lo largo de las décadas, el mundo imaginario de ***Star Trek*** se ha ido mezclando de forma indisoluble con la realidad. En Estados Unidos, ***Star Trek*** no es sólo el nombre de un gran éxito televisivo, sino que ha significado –y continúa haciéndolo– nuevos impulsos a la investigación científica, al progreso tecnológico, al desarrollo de la sociedad... Es en esta óptica que debe interpretarse la presencia de una "testimonial" de excepción en la campaña de alistamiento que la NASA, el organismo espacial estadounidense, puso en marcha en los años 70. Nos referimos a Nichelle Nichols, la profesional y hermosa intérprete de Uhura en ***Star Trek***. En aquellos años, después de los primeros vuelos espaciales, se estaba viendo el amanecer de una nueva era en la conquista del espacio. Los nuevos proyectos exigían las aportaciones no sólo de expertos pilotos de aeronáutica, sino





El espacio sin fronteras, la aventura, lo desconocido. La U.S.S. Enterprise siempre ha ejercido una gran fascinación en la imaginación colectiva.

también de científicos que se encargaran de los experimentos a bordo de los nuevos vehículos espaciales: los denominados "especialistas de misión".

La NASA tuvo entonces la brillante idea de acudir a un personaje televisivo muy ligado a la ciencia y al espacio para animar a los jóvenes para que emprendieran la carrera de especialista de misión. Además, consciente de que la exploración espacial era la ocasión ideal para integrar en el mundo del trabajo a las llamadas minorías, la NASA no podía hacer una elección más acertada. En efecto, ¿quién mejor que Uhura, protagonista de una serie de ciencia-ficción de vanguardia como ***Star Trek***, podía representar un ideal con el cual pudieran identificarse personas de diferentes colores y de diferente procedencia social?

Nichelle Nichols aceptó entusiásticamente el encargo y, además de rodar varios anuncios promocionales a bordo de las cabinas de pilotaje de las naves, siguió con atención el desarrollo del programa. Asimismo, se convirtió en amiga personal de muchos de los "reclutas" que gracias a ella habían emprendido la carrera. Esto fue para ella fuente de muchas satisfacciones, pero también de experiencias terribles: Ron McNair fue uno de los primeros astronautas "alistados" por Nichols que formó parte de una tripulación, pero el infortunado especialista, destinado a una misión del Challenger, murió junto con sus compañeros en la dramática explosión del 28 de enero de 1986.



A pesar de la dolorosa pérdida, Nichols siguió con su trabajo de "testimonial". Su mensaje fue escuchado: lo prueba el agradecimiento que le demostró la astronauta Mae Jameson, que apareció como invitada especial interpretando a una teniente de la Flota Estelar en un episodio de *Star Trek: La nueva generación* y que en su momento había emprendido su carrera gracias a la fascinación que sentía por el mundo de ***Star Trek***.



Identificada por el gran público con Uhura, Nichelle Nichols era la actriz ideal para promover el programa espacial de la NASA.

ALFA Y OMEGA DE NUESTRO UNIVERSO





Entre los retos más apasionantes de todo el mundo científico ocupa un lugar destacado el estudio de los primeros momentos de vida de nuestro Universo. Ya a comienzos de los años 20 se había enunciado la teoría del Big Bang –en la que se profundizó a partir de los años 50–, que formulaba la hipótesis de un nacimiento violento y repentino del Universo. No obstante, si bien tratar de entender el nacimiento del Universo resulta una tarea en extremo apasionante, no menos interesante –e inquietante– es intentar prever su futuro. ¿Está realmente destinado a tener un fin? Según parece, así es. Aunque no se haya demostrado ninguna de las hipótesis que, basándose en la teoría de las ondas gravitacionales, pronostican que en un momento determinado el Universo, actualmente en expansión, ralentizará su propio crecimiento hasta invertir el movimiento para llegar a una inmensa implosión –el Big Crunch–. La alternativa teórica es que la expansión ininterrumpida conlleve una completa disolución en un tiempo equivalente al infinito. De cualquier modo, no hay que preocuparse: nuestro destino está decidido. Dentro de unos cuatro mil millones de años, nuestro Sol se habrá transformado en una enorme estrella gigante roja para luego, en un lapso de tiempo aún más largo, reducirse a una enana blanca, lo que tendrá efectos devastadores en todo el Sistema Solar. En cualquier caso, enfrentarse a estas teorías no es nada fácil y son raros los autores de ciencia-ficción que se atreven a abordar un tema como el Apocalipsis universal. El inimitable Isaac Asimov nos habla de un ordenador llamado Univac, que logra sobrevivir al hombre, al sistema solar y finalmente al mismo Universo, pronunciando al final las palabras: *"Fiat Lux"*. Indudablemente es un relato extremado, aunque interesante por lo que tiene de único; el resto de la ciencia-ficción casi nunca ha ido más allá de la "simple" destrucción de un planeta. Hay que decir "casi", porque hasta en el episodio *La máquina del juicio final*, la catástrofe cósmica se evita por un pelo. Por lo demás, literatura y cine de ciencia-ficción –sobre todo en los últimos tiempos– se han concentrado básicamente en nuestra vieja Tierra, amenazada casi siempre por riesgos derivados de los efectos de una guerra nuclear –véase

"El día después", del director Nicholas Meyer– o por las consecuencias de la pérdida de control de un experimento –"Experimento I.S.: el mundo se hace añicos", de Andrew Marton–. En los casos en que no es el hombre la causa de su propia destrucción, se trata entonces de oportunas invasiones extraterrestres –como en la novela "La guerra de los mundos", de H.G. Wells, o en el reciente filme "Independence Day"–. En definitiva, parece que el final, ya sea en forma de Apocalipsis universal o de una manera más prosaica, la destrucción de nuestro pequeño planeta va a llegar siempre por la fuerza. Podemos consolarnos pensando que todo fin es de alguna manera un principio, o, de acuerdo con Kirk, nos queda esperar que por lo menos el sacrificio tenga un objetivo.

(HA SACRIFICADO SU VIDA PARA SALVAR LA DE LOS DEMÁS. NO ES LA PEOR FORMA DE MORIR.)

Kirk, hablando del sacrificio del Comodoro Decker

VOLUNTARIOS AL ABORDAJE

El rodaje de los 26 episodios de la segunda temporada de ***Star Trek*** empezó en el mes de mayo de 1967 y fueron emitidos desde el 15 de septiembre de 1967 al 29 de marzo de 1968.

Sin embargo, en el nuevo horario de emisión –el viernes a primera hora de la tarde– los datos de audiencia empeoraron, y en octubre de 1967 Gene Roddenberry se dio cuenta de que la serie podría no sobrevivir.

El creador de ***Star Trek*** pidió inmediatamente a la NBC una nueva franja horaria, pero sin resultados. Discretamente, con mucho cuidado para que nadie sospechara su implicación personal, Roddenberry decidió salvar ***Star Trek*** implicando a amigos y conocidos. En primer lugar, contactó con su amigo, el escritor de ciencia-ficción G. Harry Stine, que a su vez se dirigió a Fred Durant del Museo del Espacio y de la Aeronáutica, que por su parte contactó más personas para la campaña de "rescate". Además, Stine habló con Bon Amos, seguidor de ***Star Trek*** y directivo de la Chevrolet, que declaró su disponibilidad a echar una mano para impedir que la serie fuera cancelada. En el transcurso de una visita organizada al plató, Roddenberry enseñó a los estudiantes del California Institute of Technology todo lo que tenían preparado, añadiendo, como quien no quiere la cosa, que sin embargo, con toda probabilidad ***Star Trek*** no sobreviviría otra temporada. De esta forma, antes incluso de que acabara la visita, los estudiantes habían decidido, de forma "espontánea", organizar una marcha de protesta como muchas de las que había en aquel entonces. Sin embargo, ésta sería la primera manifestación estudiantil organizada ¡para salvar una serie televisiva!



Roddenberry, alentado por las respuestas calurosas y participativas de los aficionados, decidió jugar una baza importante. También contactó a su gran y respetado amigo, Isaac Asimov, al que rogó que escribiera el telegrama siguiente: *"Muy señores míos, formo parte de un comité nacional surgido para informar a los directivos de la industria espacial de que la serie de televisión* **Star Trek** *podría ser cancelada. Recientes acontecimientos han puesto de mani-*

fiesto que el programa espacial tiene una necesidad desesperada de una publicidad masiva sobre la exploración espacial, por lo que les pido urgentemente que hagan llegar sus voces a los responsables de la NBC".



No obstante, el movimiento destinado a salvar ***Star Trek*** no fue obra sólo de Gene Roddenberry y de sus conocidos. Muy pronto, la campaña de opinión lanzada desde arriba se extendió hasta contagiar a la población, de tal manera que en todas las ciudades de Estados Unidos empezaron a surgir de forma espontánea comités de protesta. Tanto entusiasmo en torno a un programa de televisión puede tal vez parecer insólito, pero no hay que olvidar que se vivían entonces los primeros años de la protesta estudiantil y que ***Star Trek*** contaba entre su público con un gran número de jóvenes y voluntariosos estudiantes universitarios. Entre los fans, se hizo famosa Wanda Kendall, una de las estudiantes más activas, que consiguió realizar con éxito una especie de acción de "sabotaje": enganchar en el parabrisas y en la carrocería de los lujosos Cadillacs y limusinas estacionados en el gran aparcamiento de la Paramount trescientos adhesivos con el mensaje "Mr. Spock for President".

Pero fue sobre todo la campaña de cartas organizada por una pareja de fans, John y Bjo Trimble, la que hizo decantar la balanza, logrando convencer a la productora de la necesidad de no dejar morir la serie.

Por todo ello la NBC tuvo que rendirse, y el 1 de marzo de 1968, por primera vez en la historia de la televisión, emitió en directo un anuncio en el que pedía a los fans que dejaran de escribir: ¡la gran saga espacial de Kirk, Spock y compañía se renovaría por tercer año!

La* U.S.S. Enterprise *siempre ha ejercido una gran fascinación en el imaginario colectivo.

continuará

TODOS LOS EPISODIOS

Completamos aquí la relación de todos los episodios de la serie clásica de televisión: la Serie Original (The Original Series).

La lista sigue el orden cronológico de producción y en cada episodio los datos se organizan de la forma descrita a continuación:

Número de producción - Título español
(Título original)
Fecha de la primera emisión en EE.UU.
Guionista - Director

70 - QUE ESE SEA SU ÚLTIMO CAMPO DE BATALLA
(Let That Be Your Last Battlefield)
10-1-69
Oliver Crawford, sobre una historia de Lee Cronin (seudónimo de Gene L. Coon) - Jud Taylor

71 - A QUIENES LOS DIOSES DESTRUYEN
(Whom Gods Destroy)
3-1-69
Lee Erwin, sobre una historia de Lee Erwin y Jerry Sohl - Herb Wallerstein

72 - LA MARCA DE GIDEON
(The Mark of Gideon)
17-1-69
George F. Slavin, Stanley Adams - Jud Taylor

73 - LAS LUCES DE ZETAR
(The Lights of Zetar)
31-1-69
Jeremy Tarcher, Shari Lewis - Herb Kenwith

74 - LOS GUARDIANES DE LA NUBE
(The Cloud Minders)
28-2-69
Margaret Armen, sobre una historia de David Gerrold y Oliver Crawford - Jud Taylor

75 - EL CAMINO AL EDÉN
(The Way to Eden)
21-2-69
Arthur Heinemann, sobre una historia de Michael Richards (seudónimo de D.C. Fontana) y Arthur Heinemann - David Alexander

76 - REQUIEM POR MATUSALÉN
(Requiem for Methuselah)
14-2-69
Jerome Bixby - Murray Golden

77 - EL TELÓN SALVAJE
(The Savage Curtain)
7-3-69
Gene Roddenberry, Arthur Heinemann, sobre una historia de Gene Roddenberry - Herschel Dougherty

78 - TODOS NUESTROS AYERES
(All Our Yesterdays)
14-3-69
Jean Lisette Aroeste - Marvin Chomsky

79 - LA INTRUSA TRAIDORA
(Turnabout Intruder)
3-6-69
Arthur H. Singer, sobre una historia de Gene Roddenberry - Herb Wallerstein



UN LUGAR JAMÁS VISITADO POR EL HOMBRE

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Where No Man Has Gone Before*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
James Goldstone
Argumento y guión:
Samuel A. Peeples
Producción:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Ernest Haller, A.S.C
Dirección artística:
Walter M. Jefferies.
Música:
Alexander Courage
Efectos fotográficos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Bob Overbeck
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Gary Lockwood	Gary Mitchell
Sally Kellerman	Elizabeth Dehner
Paul Carr	Lee Kelso
Paul Fix	Doctor Piper

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Siguiendo los pasos de una vieja nave que se perdió en los límites del espacio conocido, la *U.S.S. Enterprise* cruza la terrible barrera energética que rodea nuestra galaxia. Justo después de haber cruzado el campo de energía, se produce un extraño fenómeno que confiere increíbles poderes extrasensoriales al piloto de la nave, Gary Mitchell, que se convierte así en un auténtico peligro para la tripulación. Kirk, sin otra opción viable, se enfrenta a una decisión drástica: exiliarle en el planeta Delta Vega...

DE VUELTA A LOS ORÍGENES

Contemplar de nuevo *Un lugar jamás visitado por el hombre* es como zambullirse en las fuentes del largo río de ***Star Trek***. De hecho, éste es el segundo episodio de la saga, producido para reemplazar al primero, *The Cage*, rechazado por la NBC. No es sorprendente, por tanto, que, comparado con episodios posteriores, en él aparezcan numerosas y obvias diferencias, tanto en los decorados como en el vestuario y el maquillaje. En la enfermería de la *U.S.S. Enterprise*, por ejemplo, pueden verse almohadas y sábanas similares a las propias del siglo XX. Las oficiales femeninas no tienen todavía elaborados peinados, ni lucen las minifaldas características de la serie posterior. Incluso el maquillaje es decididamente diferente: una mirada al severo look de Spock, con cejas más pobladas, elaboradas orejas y un corte de pelo más marcial, es suficiente para darse cuenta de la evolución sufrida por la Serie Original en episodios posteriores.

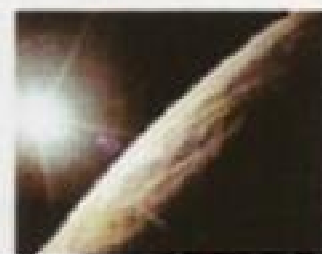


En el segundo episodio piloto de la Serie Original, el aspecto de Spock era más severo.

También hay algunas diferencias en las "biografías" de los personajes, que en muchos casos fueron completadas o modificadas en la producción de episodios posteriores. Un ejemplo claro es una referencia a los padres de Spock: en *Un lugar jamás visitado por el hombre* se indica explícitamente que sus genes humanos provienen de un "antepasado", y no de su madre, como se revelará más tarde en *Viaje a Babel*.

En cuanto a las anécdotas curiosas, cabe hablar del accidente completamente imprevisto acaecido durante el rodaje de una escena: el reparto fue literalmente acribillado por un enjambre de abejas que causó varias víctimas. En su autobiografía, William Shatner recuerda que una abeja le picó en el ojo izquierdo, que se inflamó in-









Kirk, bien armado, intenta razonar con la doctora Dehner.

mediatamente. Por suerte, era viernes y tuvo todo el fin de semana para recuperarse. El lunes siguiente, la inflamación del el ojo era mucho menor... aunque, como sugiere Shatner, si se miran con atención algunas escenas hacia la mitad del episodio, se puede notar una pequeña inflamación...



UN CAMERINO PARA DOS

Después de los altos costos en que se había incurrido en el primer episodio piloto, el presupuesto establecido para la producción del segundo era tan bajo que muchos de los actores tuvieron que conformarse con compartir los camerinos. George Takei (Sulu) y James Doohan (Scotty) no dejaron que esto les molestara, sino que aprovecharon la circunstancia para sentar las bases de una sólida amistad.

FICHA TÉCNICA

ESPEJO, ESPEJITO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Mirror, Mirror*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y guión:
Jerome Bixby
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos fotográficos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Barbara Luna	Marlena

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Kirk, Spock, Scotty y Uhura se dirigen de vuelta a la *U.S.S. Enterprise* cuando una imprevista tempestad iónica provoca una avería en el transportador. Así que, por error, los cuatro se encuentran transportados a una *Enterprise* paralela, tripulada por un grupo de bárbaros. La cosa no acaba ahí, porque la misma tempestad ha transportado a sus clónicos –unos dobles que se parecen en todo a los originales menos en el carácter– a la verdadera *Enterprise*. Kirk y sus tres compañeros deben encontrar la forma de volver a su universo antes de que sus nuevos y crueles colegas acaben por descubrirles...

EL MUNDO MÁS ALLÁ DEL MUNDO

Espejo, espejito, considerado por los fans uno de los mejores episodios de la serie, constituye hasta el momento el único ejemplo de episodio de la Serie Original que ha tenido una continuación explícita en las series siguientes. Los acontecimientos del universo paralelo se han evocado repetidas veces en la serie *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*.

Como ocurre a menudo, los cambios que se produjeron entre la primera versión del guión y la definitiva fueron muchos: por ejemplo, en un principio, la Federación paralela no era malvada, sino tan sólo menos evolucionada, y además Kirk conquistaba a los halkanos utilizando un arma fásica construida con elementos electrónicos de su nave y con el apoyo del resto de la tripulación paralela. El Kirk clónico estaba casado, el Spock paralelo era más cruel y no llevaba barba, que en cambio sí llevaba el duplicado de McCoy... Otra cosa que pocos espectadores saben es que en Estados Unidos la Serie Original ha sido sometida, en los últimos años, a cortes... ¡para publicidad! En las cadenas comerciales americanas, "una hora" de programa consta de unos 45 minutos de "ficción" y 15 de espacios publicitarios –si nos fijamos, todos los episodios americanos nuevos de "una hora", en realidad sólo duran 45 minutos–. Al reponer por enésima vez los episodios de la Serie Original –de 49 minutos–, se planteó el problema de los cuatro minutos de más. Por esta razón, todos los episodios de la Serie Original que en la actualidad se emiten por televisión en los Estados Unidos están cortados. Lástima que a veces "salten" escenas importantes: en *Espejo, espejito*, por ejemplo, falta una escena en la cual el Spock clónico descubre que Kirk y Scott están llevando a cabo una investigación en el ordenador. De esa forma se elimina una de los indicios básicos que permiten que el vulcano descubra que Kirk y los otros no pertenecen a su universo.



El clónico de Spock, con barba, invade la mente de McCoy.









Las alteraciones en los trajes de Uhura, Kirk, McCoy y Scott son consecuencia de la avería sufrida por el transportador.

LOS TRIBBLES Y SUS TRIBULACIONES

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Trouble with Tribbles*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
David Gerrold
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Jerry Fielding
Efectos fotográficos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
William Campbell	Koloth
Stanley Adams	Cyrano Jones

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* recibe una señal de llamada urgente de la *Estación Espacial* K-7 para que vigile una carga de cuadrotritical, un trigo especial destinado a un planeta cercano. Kirk, aunque algo contrariado, destaca dos guardias a los almacenes y aprovecha para conceder un permiso a su tripulación. Pero los problemas acaban de empezar: los klingons están a punto de llegar y, por si fuera poco, Uhura lleva a bordo de la nave un tribble, un animalito aparentemente inofensivo, pequeño, peludo, tierno... ¡y muy prolífico!

SUAVES, TIERNAS, MALDITAS BOLAS DE PELO

Aunque los temas que se tratan en *Los tribbles y sus tribulaciones* sean en definitiva muy serios –toda una población está a punto de ser intoxicada con un trigo contaminado, un espía klingon se ha infiltrado entre las altas esferas de la Federación, y Kirk y compañía tienen que evitar al mismo tiempo un enfrentamiento con los klingons–, éste es en realidad uno de los episodios más humorísticos de toda la Serie Original, característica que sirvió para lograr un gran éxito. Además, el episodio contribuyó enormemente al éxito de ventas del merchandising que se iba a desarrollar en los años siguientes. Como si lo prolífico de los tribbles hubiera tenido algo de profético, unos juguetes inspirados en las encantadoras "bolas de pelo" que aparecen en el episodio empezaron a venderse en las múltiples convenciones de fans, y constituyen aún hoy uno de los objetos de coleccionista más buscados. Pero los pequeños animalitos no se limitaron a reproducirse a miles en las paradas de merchandising, sino también en el plató, donde se confeccionaron centenares de peluches, indispensables para la escena en la cual acaban cubriendo a Kirk de pies a cabeza. Esta escena tuvo que rodarse varias veces: la primera vez,



La curiosa expresión de Kirk al quedar casi sumergido por los tribbles.

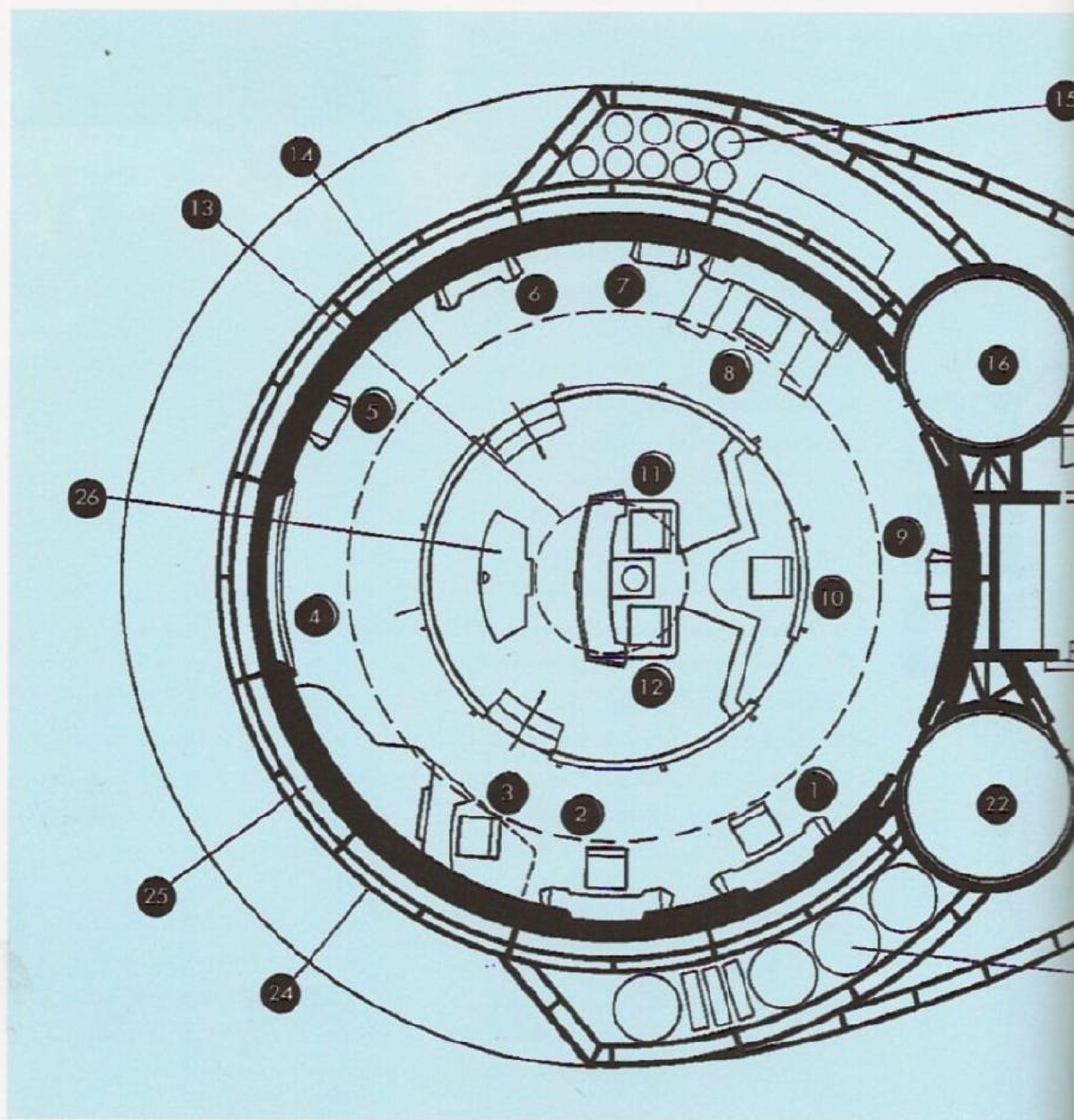
los tribbles no cayeron como tenían que caer. La segunda vez, uno de los técnicos no accionó a tiempo una máquina. La tercera, algunos tribbles quedaron atrapados en la portezuela... etcétera. Por fin, con el octavo "clack", la escena resultó satisfactoria, aunque la mueca pintada en el rostro de William Shatner fuera sólo en parte mérito de su actuación... ¡pues en gran parte se debía al fastidio que sentía! Junto con una buena cantidad de bolas de pelo "normales", también se realizaron unos tribbles que podían "respirar" –introduciendo un pequeño dispositivo en su interior– y "caminar" –cubriendo con más peluche un pequeño juguete mecánico–. Uno de los tribbles normales tuvo la suerte de convertirse en legendario: una de las escenas que los aficionados y la crítica aprecian más fue aquélla en que Kirk recoge un tribble del cual no va a separarse más, y que llevará siempre consigo.

Entre las manos de Kirk se puede observar el más famoso de todos los tribbles: ¡el favorito del capitán en persona!



EL PUENTE DE MANDO

Es el "cerebro" de la nave estelar: el escenario de las decisiones importantes y de las grandes responsabilidades. Aquí es donde el capitán y

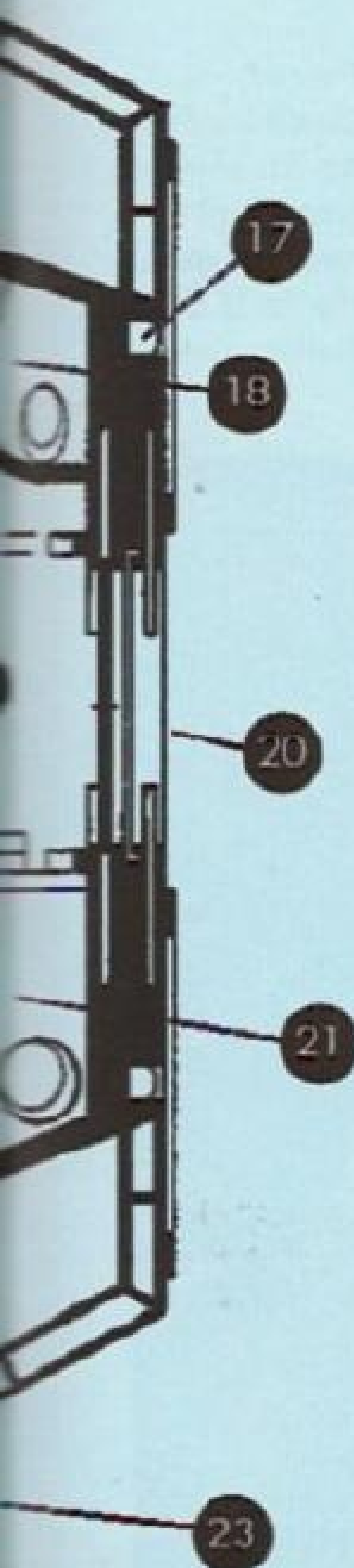


los oficiales superiores desempeñan sus tareas, y es también el lugar desde el que se controlan todos los sistemas de la nave.

En las naves estelares de la Federación, el puesto del capitán siempre es central y está rodeado de las distintas consolas –científica, táctica, ingeniería y soporte vital–. Frente a la gran pantalla principal, se sitúan los puestos de pilotaje y navegación. El puente de mando suele estar ubicado en el nivel número 1, en la parte superior de la astronave.

A la derecha, una vista del puente de mando tal como aparece en **Star Trek II: La ira de Khan.** ***El dibujo representa el plano de dicho puente.***



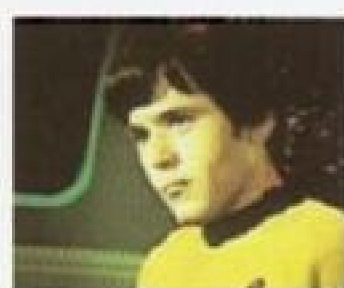


1. Comunicaciones
2. Ingeniería
3. Armas y Escudos
4. Pantalla principal
5. Control de gravedad
6. Control de daños
7. Control ambiental
8. Ciencia/Ordenador-biblioteca
9. Sistemas auxiliares
10. Oficial al mando
11. Navegante
12. Piloto
13. Posición del núcleo del ordenador (bajo la cubierta)
14. Límite del techo
15. Baterías de emergencia
16. Turbo-ascensor izquierdo
17. Luz de atraque
18. Lavabos
19. Pasillo estanco
20. Escotilla de atraque
21. Vestíbulo de seguridad
22. Turbo-ascensor derecho
23. Sistema de soporte vital de emergencia
24. Estructura del casco exterior
25. Conducto de cables y tuberías
26. Portilla de emergencia

PAVEL ANDREJEVICH CHEKOV

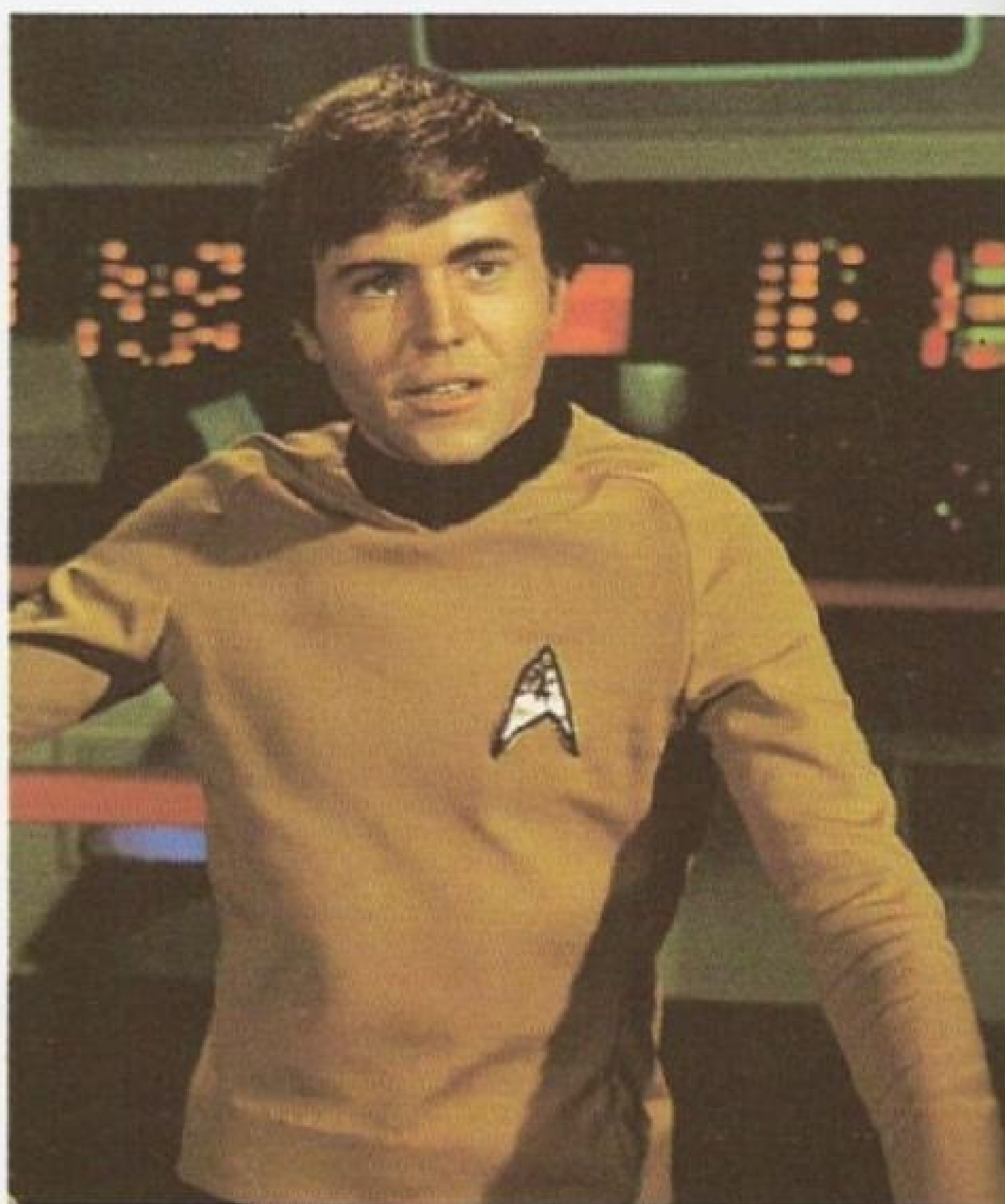
Nacido en el 2245, empezó su carrera como alférez de la *U.S.S. Enterprise* bajo el mando del capitán Kirk. A bordo de la nave desempeñaba el cargò de navegante, aunque a menudo su preparación le había permitido ayudar –y en ocasiones sustituir– al señor Spock en sus tareas científicas. Tras la conclusión de la primera misión de cinco años, Chekov fue ascendido a teniente, y durante el incidente del V'ger volvió a formar parte de la tripulación del *U.S.S. Enterprise* como jefe de seguridad. Su carrera, sin embargo, pronto le alejó de sus antiguos compañeros: en el año 2285 se incorporó a la tripulación de la *U.S.S. Reliant* bajo el mando del capitán Terrell. En esa nave estelar tenía el cargo de oficial científico, papel que abandonaría tras la destrucción de la nave de exploración a manos de Khan. En los años siguientes desempeñaría de nuevo la tarea de navegante a bordo de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-A.*





HIJO DE LA GRAN RUSIA

Hijo único de padres rusos, Pavel Chekov, amén de sus espesas cejas –que recuerdan a las del ex jefe de estado soviético Breznev– posee otra característica típica del gran pueblo ruso: la sutil pero firme convicción de que a los rusos corresponde la paternidad de casi todos los logros importantes de la historia de la humanidad, ¡incluido el whisky!



Pavel Chekov fue, en su día, el tripulante más joven de la U.S.S. Enterprise.

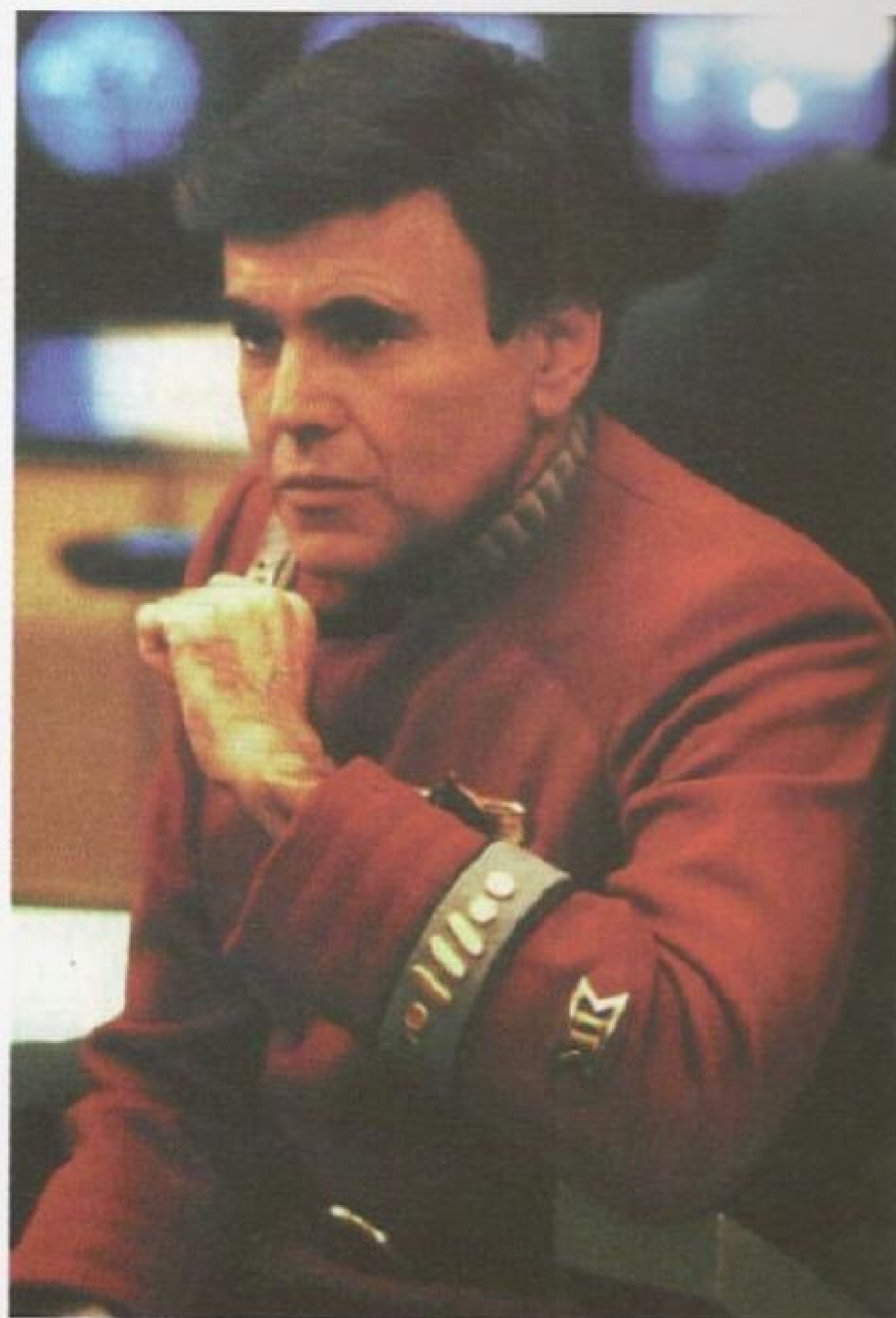
WALTER KOENIG

Los orígenes de Walter Koenig, que nació en Chicago y vivió en Nueva York, recuerdan un poco los del célebre personaje que le tocó interpretar en ***Star Trek***, ya que sus padres, curiosamente, eran lituanos.

Su carrera de actor empezó ya en sus años de instituto, cuando obtuvo el papel de protagonista en un montaje de "Peer Gynt". Habiéndose trasladado junto con su familia a California, se licenció en psicología en la Universidad de Los Ángeles. Su primer papel importante fue en la serie de televisión "Day in Court", producida en Hollywood. A partir de entonces sus apariciones televisivas fueron incontables. Tomó parte en series como "Colombo", "Ironside", "Mannix" y "Los intocables". Le seleccionaron para el papel de Chekov en ***Star Trek***, después de que interpretara el de un traidor ruso en la serie "Mr. Novak".

A pesar de sus compromisos en televisión, Koenig nunca abandonó el teatro, participando entre otras en las obras "Actors" y "Boys in Autumn", junto con Mark Lenard, famoso entre los fans de ***Star Trek*** por su interpretación de Sarek, el padre de Spock. También fue el co-protagonista de la película de ciencia-ficción "Moontrap", y ha aparecido no hace mucho en la serie de ciencia-ficción "Babylon 5".

Koenig también ha sido guionista y escritor, publicando, entre otros, un ensayo en forma de diario titulado "Chekov's Enterprise", sobre el rodaje de *Star Trek: La película*. En la actualidad vive con su mujer, la actriz Judy Levitt, en San Fernando Valley.



***Una foto de Pavel Chekov, el navegante de la* U.S.S. Enterprise.**

EL IMPERIO ESTELAR ROMULANO

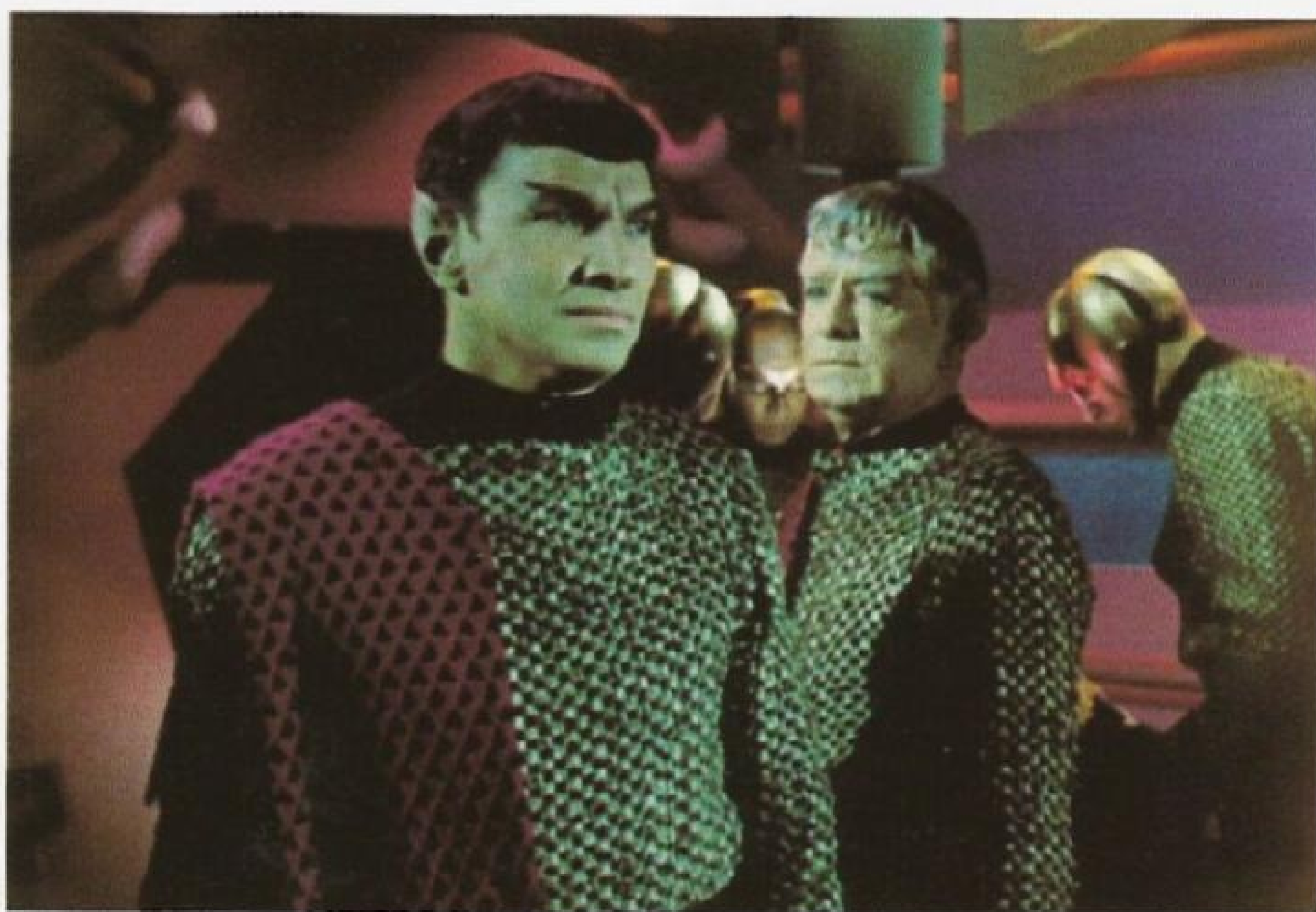
Los romulanos son primos lejanos de los vulcanos, puesto que su raza desciende de los que se rebelaron contra la filosofía lógica y pacifista que Surak había empezado a implantar en Vulcano. Huyendo de Vulcano, estos antepasados rebeldes llegaron hasta los planetas Romulus y Remus, donde fundaron un imperio que al cabo de un tiempo se convertiría en una de las grandes potencias de la galaxia.

Alrededor del año 2160, la guerra entre el Imperio Romulano y la Federación desembocó en la creación de la Zona Neutral Romulana, cuya violación se consideraría un acto de guerra. El pacto de no agresión que se firmó en aquella ocasión se respetó sin problemas hasta el año 2266, cuando una nave romulana penetró en el espacio federal para poner a prueba a la Federación. Aquella nave estaba equipada con un dispositivo de ocultación, tal vez la principal ventaja de la tecnología militar romulana. Dicho sistema de camuflaje permite que las naves que lo activan puedan viajar por el espa-









***La primera vez que los romulanos aparecieron en* Star Trek *fue en el episodio* Equilibrio de terror.**

cio sin que los sensores enemigos las detecten. La Federación, por su parte, había decidido no desarrollar ninguna tecnología análoga, ya que sería contraria a sus propios y rigurosos principios éticos. Sin embargo, los romulanos habían compartido esta tecnología de ocultación con los klingons, que durante cierto tiempo y en fases alternas fueron sus aliados. Las relaciones políticas internas del Imperio son muy complejas, basándose en los juegos de poder de los miembros del Senado romulano, que apoyan o se oponen al líder, denominado Procónsul, al cual le corresponde la última palabra tanto en los asuntos internos como en los externos. Sin embargo, acaba de nacer en Romulus un movimiento secreto que se propone reunificar el pueblo romulano con sus antiguos antepasados vulcanos. El movimiento, que cuenta con el apoyo de distintos senadores, quiere que los romulanos vuelvan a encontrar las raíces comunes de ambos pueblos. Este movimiento cuenta con el apoyo no oficial del embajador Spock, que ha dejado la Federación para trasladarse al planeta central del Imperio.



El elegante emblema del Imperio Romulano.







MAQUIAVÉLICOS Y SOFISTICADOS

Los romulanos son un pueblo de hondas contradicciones: capaz de grandes pruebas de ternura, puede generar al mismo tiempo guerreros muy violentos y a menudo despiadados.
Su sentido del honor es muy elevado, pero su manera de demostrarlo es del todo distinta a la de los klingons. Éstos son explícitos y directos, mientras que los romulanos son reservados y sutilmente ambiguos, hasta el punto de convertirse a veces en falsos. Una de sus características principales es la curiosidad, que sin embargo se acompaña de una confianza en ellos mismos que roza la arrogancia.
En las relaciones con los demás pueblos, los romulanos prefieren responder ante potenciales peligros o acciones emprendidas por el enemigo, en lugar de ser los primeros en abrir las hostilidades.

UN ÉXITO FENOMENAL

Después de quedar literalmente sumergida bajo la avalancha de cartas de fans, la NBC anunció la continuación de ***Star Trek***, pidiendo explícitamente a los aficionados de la saga que dejaran de escribir a la redacción de la cadena de televisión. Sin embargo, los fans no pudieron reprimir las manifestaciones de entusiasmo por el regreso de su serie favorita, hasta tal punto que la NBC recibió nada menos que ¡70.000 cartas de agradecimiento! Pero el tercer año de vida de la Serie Clásica se anunciaba todavía más difícil que los anteriores. ¡La NBC desplazó el horario de su emisión a las 22.00 horas del viernes! Tampoco en esta ocasión dieron resultado las protestas de Gene Roddenberry, ni su petición de colocar la serie a las 19:30 del lunes. Los 24 nuevos episodios de la tercera temporada, cuyo rodaje había empezado en el mes de mayo de 1968, fueron emitidos entre el 20 de septiembre de 1968 y el 3 de junio de 1969. Aunque los índices de audiencia bajaran cada vez más, debido al horario desfavorable, fue en esta temporada cuando tuvo lugar uno de los "estrenos" históricos de ***Star Trek***. En el episodio *Los hijastros de Platón*, los espectadores de la NBC asistieron, por primera vez en la historia de la TV, a un beso interracial entre un hombre blanco (Kirk) y una mujer de color (Uhura). La serie no fue interrumpida de un día para otro: la programación de los episodios en la NBC prosiguió de forma imprevista durante unos meses. Los últimos episodios, que solían emitirse semanalmente, fueron programados el 13 y 27 de diciembre de 1968, y el 3 de enero, el 7 de febrero, el 14 de marzo y finalmente el 3 de junio de 1969. Unos pocos meses después de la última aparición de ***Star Trek*** en las pantallas televisivas de Estados Unidos, tuvo lugar la transmisión de la llegada a la luna del Apolo 11. Pero la aventura de ***Star Trek*** no ha-



Una foto publicitaria de la época dorada de la Serie Original.

bía acabado. Más bien podría afirmarse que, al igual que la del hombre en el cosmos, acababa de empezar. La redistribución de la serie entre las cadenas locales fue el primer paso hacia una recuperación y un éxito sorprendentes. En efecto, las televisiones locales hicieron lo que la NBC siempre se había negado a hacer: emitieron los episodios en franjas horarias excelentes y



Una sugestiva imagen de la U.S.S. Enterprise lanzada a conquista... del espacio.

de manera rotativa, tocando así todos los sectores de público. Resultado: el número de aficionados se incrementó de forma exponencial. En un número de la revista "Variety" de 1972 puede leerse que más de cien cadenas emitían ***Star Trek*** en Estados Unidos y que la serie había "invadido" más de setenta países. ¡Se calcula que en todo el mundo, a lo largo de los años, ***Star Trek*** ha sido emitida por más de 130 estaciones en 51 países, y ha sido traducida a 42 lenguas distintas!



A partir de este éxito, se publicaron los primeros libros acerca de la afortunada serie. Se trataba tanto de ensayos, escritos por algunos fans y por los mismos autores de la serie, como de novelas que se inspiraban en los personajes de ***Star Trek***, inventando para los mismos nuevas aventuras y nuevos mundos por explorar. Paralelamente a las publicaciones oficiales, hicieron su aparición los primeros "fanzines". Esta palabra –fruto de la unión de los términos ingleses "fan", aficionado, y "magazine", revista– se refiere a publicaciones de difusión limitada –en su mayoría escritas a máquina o ciclostiladas–, redactadas por los fans más entusiastas, deseosos de crear un instrumento de comunicación con otros aficionados. El crecimiento de lo que iba a convertirse en un fenómeno en el mundo de la ciencia-ficción y de los medios de comunicación llevó a la Paramount –que había adquirido la propiedad de ***Star Trek***– a realizar otra serie de episodios. Esta vez, sin embargo, los espectadores serían sobre todo... niños. En 1970, a Gene Roddenberry le encargaron que buscara un buen productor de "cartoons" para realizar una serie de dibujos animados de ***Star Trek***.

continuará

PARA NO CONFUNDIRSE

¡Cuidado! Los tribbles no son problemas –aunque puedan provocar unos cuantos–, y una tormenta iónica no tiene nada que ver con el mar Jónico. Para evitar ésta y otras meteduras de pata con vuestros amigos trekkers, más vale que echéis un vistazo a las palabras claves de este número:

BARRERA GALÁCTICA - Es un misterioso campo de energía que rodea el límite externo de nuestra galaxia. Descubierto por primera vez en el año 2046 por la nave de exploración *U.S.S. Valiant*, la barrera galáctica no ha sido nunca explorada exhaustivamente, debido a su efecto destructivo en las naves que la cruzan y porque en diferentes ocasiones el campo de energía ha tenido efectos nocivos en la mente y en la habilidad sensorial de los seres humanos.

UNIVERSO PARALELO - Continuum espacio-temporal que existe al lado del nuestro, pero en otra dimensión. Todo lo que existe en nuestro universo también se encuentra en el paralelo, pero a menudo se trata de una copia de naturaleza opuesta.

TORMENTA IÓNICA - Fenómeno espacial que se caracteriza por intensas descargas de partículas cargadas eléctricamente. Este bombardeo puede provocar daños serios a distintos aparatos de a bordo, incluyendo el transportador, los sensores e incluso los motores.

TRIBBLES - Animalitos pequeños y peludos de sangre caliente y en extremo prolíficos. En su planeta de origen, los tribbles tienen numerosos depredadores naturales y la especie sobrevive gracias a su gran capacidad reproductora. No obstante, fuera de su habitat, los tribbles se vuelven peligrosos debido precisamente a esta característica. Su gorjeo parece tener un efecto relajante en el sistema nervioso humano, y en apariencia pueden desarrollan "antipatías" y "simpatías"... Con los klingons, por ejemplo, no son nada amistosos.

DILITIO - Sustancia cristalina que se utiliza en los sistemas de propulsión hiperespacial de las naves estelares para regular la reacción entre materia y antimateria. Es muy rara y, hasta el descubrimiento del proceso de recristalización, era una de las sustancias más preciosas de la galaxia.

EL RETORNO DE LOS ARCHONS

(Episodio de la Serie Original)

FICHA TÉCNICA

Título original: *The Return of the Archons*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento:
Gene Roddenberry
Guión:
Boris Sobelman
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Roland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Harry Townes	Reger
Torin Thatcher	Marplon

Producción:
Desilu, en asociación con
Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Con el fin de investigar la desaparición de la nave *Archon*, perdida cien años antes en Beta III, Kirk y su tripulación se transportan al planeta, dominado por Landru, un líder misterioso, caprichoso y arbitrario. Entre sus extravagancias está la de permitir que, todos los días a las seis, los habitantes del planeta enloquezcan y realicen toda clase de actos vandálicos... solo para mantener la calma durante el resto de la jornada. Kirk y sus compañeros acaban descubriendo que Landru no es otra cosa que un ordenador, con intenciones realmente criminales...

EFECTOS ESPECIALES PARA COLECIONISTAS

Aunque a los ojos de los espectadores modernos -acostumbrados a todo tipo de "milagros" virtuales -los efectos especiales de la Serie Original pueden parecer baratos y de escaso impacto visual, en realidad eran muy vanguardistas para la época en que fueron realizados. En *El retorno de los Archons*, por ejemplo, hay que destacar el efecto creado para la escena en la cual Kirk y Spock derriban la pared que les separa de la habitación donde se encuentra el ordenador que domina el planeta. Este efecto se logró mediante la excelente combinación de una doble exposición –la imagen de Landru que se desvanece–, de la animación del rayo del fáser que choca contra la pared y de una doble imagen de la mencionada pared, que en un primer momento aparece entera e inmediatamente después, derribada. Para la época –¡estamos hablando de treinta años atrás!–, el montaje no estaba nada mal.



Kirk, capturado por los secuaces de Landru, es encarcelado.

Otro aspecto interesante a destacar es que, puesto que *El retorno de los Archons* es uno de los episodios de la primera temporada americana –y se remonta por tanto a los inicios de la producción de la serie–, fue rodado con decorados que iban a ser utilizados en episodios posteriores. Un ejemplo lo constituye el decorado de la celda subterránea en la que encierran a los tripulantes de la *U.S.S. Enterprise:* el mismo decorado, con ligeras modificaciones, iba a ser utilizado nuevamente en dos episodios posteriores: *Tentativa de salvamento* (*Errand of Mercy*) y *El instrumento-Los cuatro gatos* (*Catspaw*).

En lo referente a los efectos sonoros ocurre algo parecido: el ruido que acompaña las materializaciones de Landru, por ejemplo, sería utilizado más adelante para "sonorizar" tanto los sensores como el tricorder.

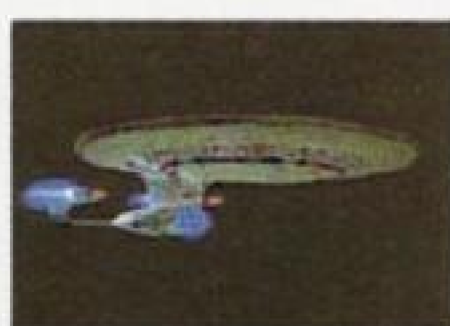








Kirk y sus compañeros repeliendo el ataque de los habitantes de Beta III.



UNA DEUDA CON EL PASADO

*Gene Roddenberry escogió muchos nombres y muchos detalles que aparecen en los episodios de **Star Trek**, sacándolos directamente de acontecimientos, situaciones y personajes de su pasado personal. El nombre "Archons", por ejemplo, procede con toda probabilidad del de un club de servicios escolares del Los Angeles City College, que se llamaba justamente "Archons-The Men's Honorary Service Society", del cual Roddenberry había sido miembro en su juventud.*

Los "verdaderos" Archons habían recompensado a Gene Roddenberry por sus servicios el 1 de abril de 1940, y parece ser que Gene quiso devolverles la cortesía veinte años más tarde, utilizando su nombre en este episodio.

EL PARPADEO DE UN OJO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Wink of an Eye*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Jud Taylor
Argumento:
Lee Cronin (seud. de Gene L. Coon)
Guión:
Arthur Heinemann
Producción:
Fred Freiberger
Coproducción:
Robert H. Justman
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis y Gregg Peters
Director de fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Cinema Research Corp.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Kathie Browne	Deela
Jason Evers	Rael

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Cinco supervivientes del planeta Scalos se infiltran a bordo de la *U.S.S. Enterprise* con una estratagema e intentan someter a toda la tripulación. Como consecuencia de una guerra química que tuvo lugar siglos antes, los escalosianos resultaron contaminados y viven una existencia hiperacelerada: los varones son estériles y las mujeres tienen que procrear con la "ayuda" de seres de otros planetas, que a su vez resultan "acelerados" y mueren precozmente. Éste es el peligro que acecha a Kirk, escogido por la líder escalosiana, Deela, como compañero...

A CADA CUAL... SU RITMO

En *El parpadeo de un ojo* se encuentra una de las escenas más atrevidas de toda la serie, por lo menos si la consideramos según los parámetros de la época, mucho más puritanos que los actùales. Después de un cambio de escena, nos encontramos en la habitación de Kirk, donde, evidentemente, el capitán y la escalosiana Deela acaban de mantener una relación íntima –en interés de la raza escaloniana, naturalmente–. ¿Los indicios? Deela se está cepillando el pelo, mientras Kirk se está poniendo una bota. La censura de la época sin duda hubiera cortado la sugerente escena... si se hubiese dado cuenta. Quizá el hecho de que Deela fuera una alienígena y el que el interés principal de toda la situación consistiera en que se desarrollara en la dimensión temporal acelerada de los escalosianos, permitieron que esta escena "colara" sin problemas. William Ware Theiss creó para este episodio uno de sus trajes más famosos y atractivos, destacando una vez más su estilo caracterizado por frecuentes y curiosos juegos de asimetrías: Deela lleva un vestido con una sola manga, que además deja al descubierto una pierna.

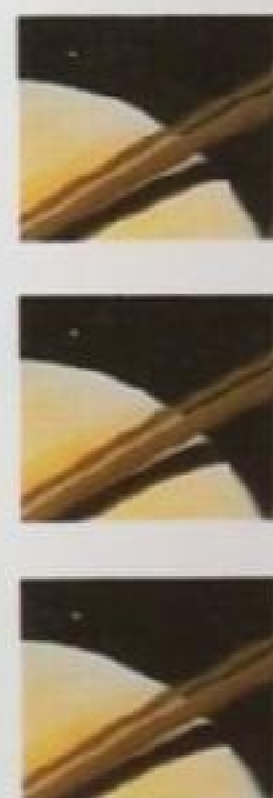


Spock y Kirk intentan desactivar el dispositivo de hibernación escalosiano.



Deela esquiva divertida el rayo del fáser de Kirk, que para ella resulta muy lento.

Desde un punto de vista conceptual, la historia que se narra en este episodio se centra íntegramente en la distinta velocidad temporal en la que viven nuestros héroes y sus antagonistas. Los fans se divirtieron calculando las diferencias entre ambas velocidades, intentando descubrir si la situación planteado era realista en una óptica de flujo temporal. Al final, descubrieron que... no lo es. En efecto, calculando la velocidad relativa –en el episodio hay indicios que permiten hacerlo– se ve que Spock y los demás dispondrían de tan sólo 34 segundos desde el momento en que el vulcano encuentra la grabación de Kirk, hasta que, una vez descubierto el antídoto, se "aceleran" para ir a echarle una mano.



EL DURO ARTE DE LA TRANSFORMACIÓN

No hay diferencia entre criaturas benignas, alienígenas imposibles o verdaderos "monstruos". Lo que importa es que "funcionen", que resulten en la pantalla, que sean creíbles y sorprendentes al mismo tiempo. Por esta razón, la representación televisiva de alienígenas constituyó desde el inicio uno de los principales esfuerzos en la producción de ***Star Trek***.

Los maquilladores deben enfrentarse normalmente a dos grandes dificultades. Se trata, en primer lugar, de inventar caracterizaciones plausibles, que no sean ridículas o grotescas; pero, además, hay que crear rostros aplicables a actores del siglo XX, cuya única —e insoslayable— limitación es la de ser humanos, con una única nariz, dos ojos, una boca y dos orejas... Esta observación podría parecer absurda, pero no lo es, hasta el punto que en los guiones hay dos tipos de indicaciones: "alienígena" y "humanoide". La primera permite al maquillador cubrir el rostro del actor hasta el punto de que sólo los ojos queden libres. En el segundo caso, el intérprete puede ser maquillado con aplicaciones faciales especiales que cubran como mucho el 75% de la superficie de la cara, dejando que sus rasgos sean parcialmente reconocibles.

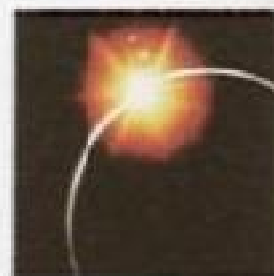
Además, hay que tener en cuenta que un actor principal debe poder actuar y que por lo tanto hay que maquillarlo de forma distinta a como se haría con un simple extra. Es asimismo indispensable que los tiempos de "montaje" del maquillaje sean "limitados" y "sostenibles" para los actores.

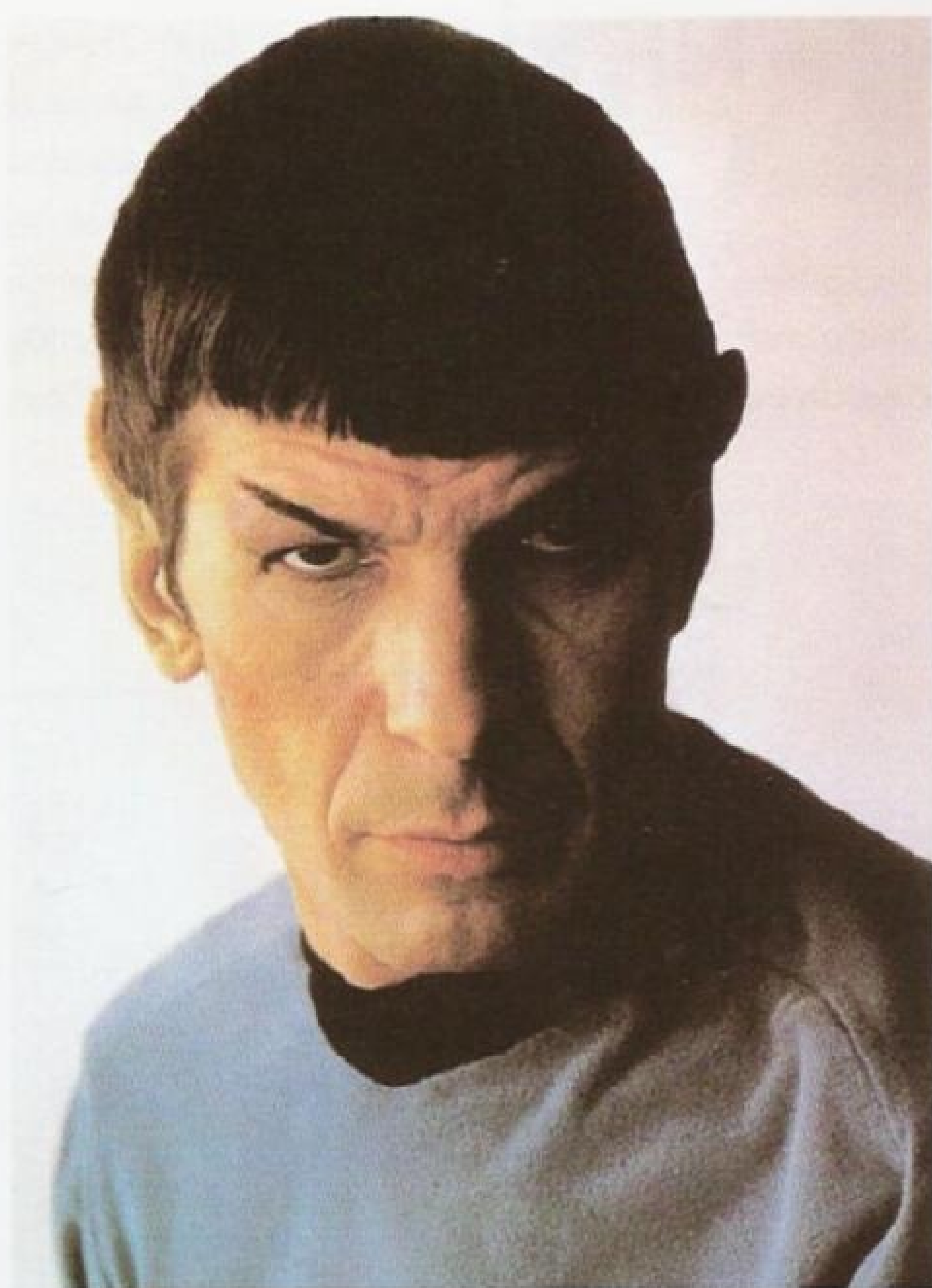




COMPROMISOS TEMPORALES

"Un producto ubicado en el futuro y dirigido a espectadores del presente". Ésta era la filosofía de Gene Roddenberry, que tenía que marcar las directrices de la saga de **Star Trek**. *Como es natural, este principio tenía que reflejarse también en el maquillaje de los personajes alienígenas, que debían resultar muy diferentes de los humanos, sin perder por ello la expresividad humana, para que los espectadores pudieran identificarse, al menos parcialmente, con ellos.*







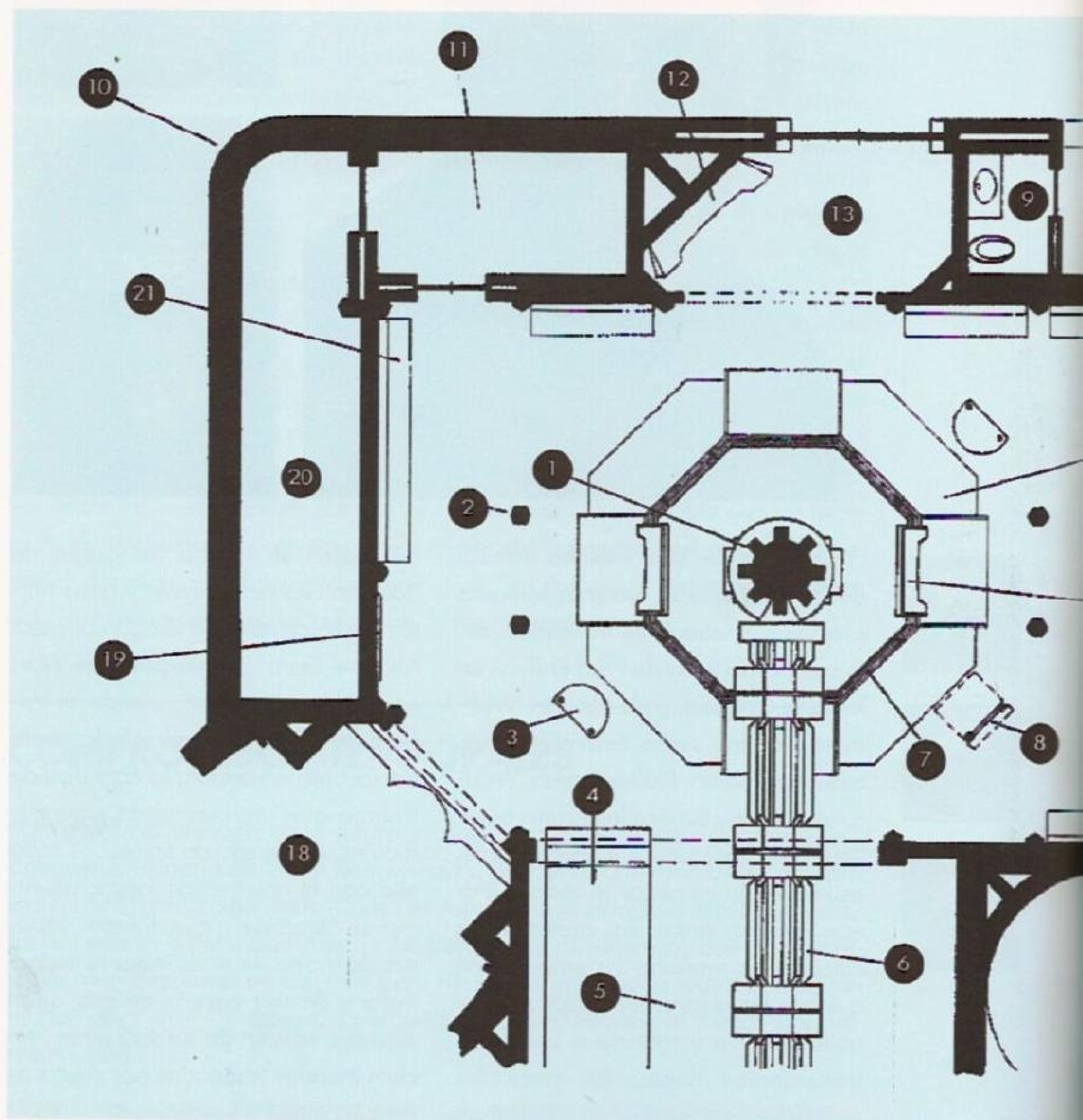


Tres maquillajes realizados para la serie: el del mítico Spock; el rostro de un "humanoide" (arriba) y el de un "alienígena" (abajo).

En la saga de ***Star Trek*** ha habido dos artistas que se hicieron famosos gracias a su excelente trabajo en este campo: se trata de Fred Philips, en la Serie Original, y de Michael Westmore, en las series televisivas más recientes. Tanto Philips como Westmore fueron siempre los primeros en llegar al plató: sin los maquilladores, es imposible empezar el rodaje. Por este motivo, entre las cuatro y las cinco de la mañana ya empezaban a entrar los actores en la sala de maquillaje, para someterse a los largos tratamientos necesarios para las aplicaciones faciales. Se tardaban dos horas en aplicar las orejas de Spock a Leonard Nimoy, y otras tantas para convertir en klingon al actor Michael Dorn –el intérprete de Worf en las últimas series–, siendo el trabajo de la mañana tan sólo la punta del iceberg respecto a la cantidad de trabajo que representaban ensayos, moldes, búsqueda de tintes... ¡Y todo ello con el objetivo de lograr alienígenas "creíbles", que fueran capaces de transmitir emociones al espectador y de convencerle de que, en el espacio, existen de verdad otros muchos mundos habitados por criaturas desconocidas y fascinantes!

INGENIERÍA

Si el puente de mando es el "cerebro" de una nave estelar, la sección de Ingeniería, que acoge la sala de máquinas, es sin lugar a dudas su "co-



razón". Aquí se controla el delicado proceso de mezcla entre materia y antimateria, cuyo producto constituye la fuente principal de energía dentro de una nave estelar. La energía que se obtiene permite tanto el desplazamiento de la nave por el es-



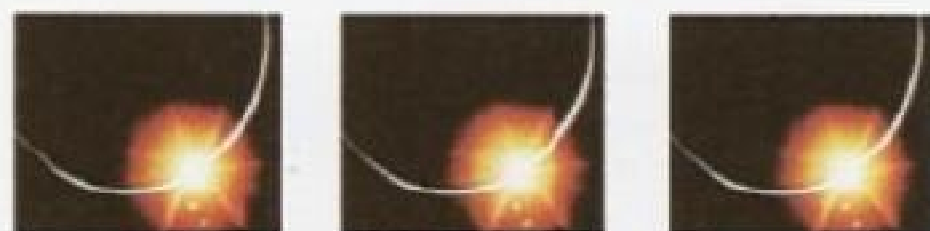
pacio como el sofisticado conjunto de sistemas e instalaciones presentes a bordo.

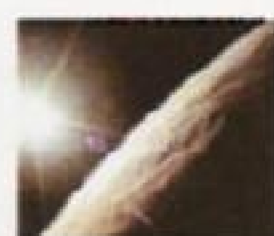
1. Cámara de mezclado vertical
2. Columna de soporte
3. Ascensores monoplaza (2)
4. Escalera
5. Plataforma elevada
6. Cámara de mezclado horizontal
7. Baranda
8. Escalera
9. Lavabo
10. Tabique reforzado
11. Almacén de piezas de repuesto
12. Panel de control de sistemas de Ingeniería
13. Entrada
14. Suelo perimetral de aluminio transparente
15. Sala del transportador
16. Paneles de control de la mezcla (2)
17. Hueco del turboascensor
18. Sala del reactor
19. Mascarillas de oxígeno de emergencia
20. Armario de los trajes antirradiaciones
21. Panel de estado de los sistemas

EL FUTURO ES COLOR DE ROSA

Entre los innumerables méritos logrados por ***Star Trek***, está el de haber provocado un aumento importante del número de espectadoras/lectoras de ciencia-ficción. Cabe decir que ello ocurrió por razones tal vez no previstas: al parecer, lo que atrajo más el interés del público femenino fueron las "intrigantes" orejas del señor Spock, junto con su comportamiento frío e impasible, más que el apuesto capitán Kirk.

Ante la presencia de una nueva categoría de público, la ciencia-ficción se vio obligada a revisar y actualizar el tratamiento y el papel de las mujeres en las historias del futuro. Antes de los años 60, cualquier intento en este sentido topaba con la censura miope y omnipresente que, sobre todo en Estados Unidos, se ocupaba de todo lo destinado a un público juvenil, siendo su objetivo principal eliminar cualquier referencia al sexo. Los pobres autores de ciencia-ficción habían obviado el problema otorgando a las mujeres papeles secundarios, en los que podían "libremente" servir bebidas calientes a los hombres que estaban luchando para destruir un alienígena vegetal –como en «El enigma de otro mundo» del director Christian Nyby–, o bien desempeñar el clásico papel de víctima aterrorizada que grita mientras espera ser rescatada por el héroe de turno. Pero, si el futuro es mujer, tal como afirmaban –y afirman– las feministas, la ciencia-ficción, digna hija del siglo XX, lo es aún más. Desde «Barbarella» –¿quién no recuerda la aparición de la jovencísima Jane Fonda?– en adelante, hemos asistido a un «crescendo» impresionante de papeles de primer plano asignados a mujeres, empezando por la princesa Leia –interpretada por Carrie Fisher– en la saga de «La guerra de las galaxias», pasando por la musculosa heroína de «Terminator» –papel que correspondió a Linda Hamilton–, hasta llenar toda la pantalla con la espectacular lucha, totalmente en femenino, de «Aliens: El regreso», con Sigourney Weaver en el papel de madre adoptiva que defiende a una niña de la reina-madre de los alienígenas.









De izquierda a derecha, Kes, la capitán Kathryn Janeway y B'Elanna Torres: la tripulación de la U.S.S. Voyager tiene tres mujeres al mando.

Dejando de lado las orejas de Spock, **Star Trek** no podía ignorar esta evolución de la sociedad; no fue por casualidad que la teniente Uhura se sentó en el puente de mando de la *U.S.S. Enterprise*.

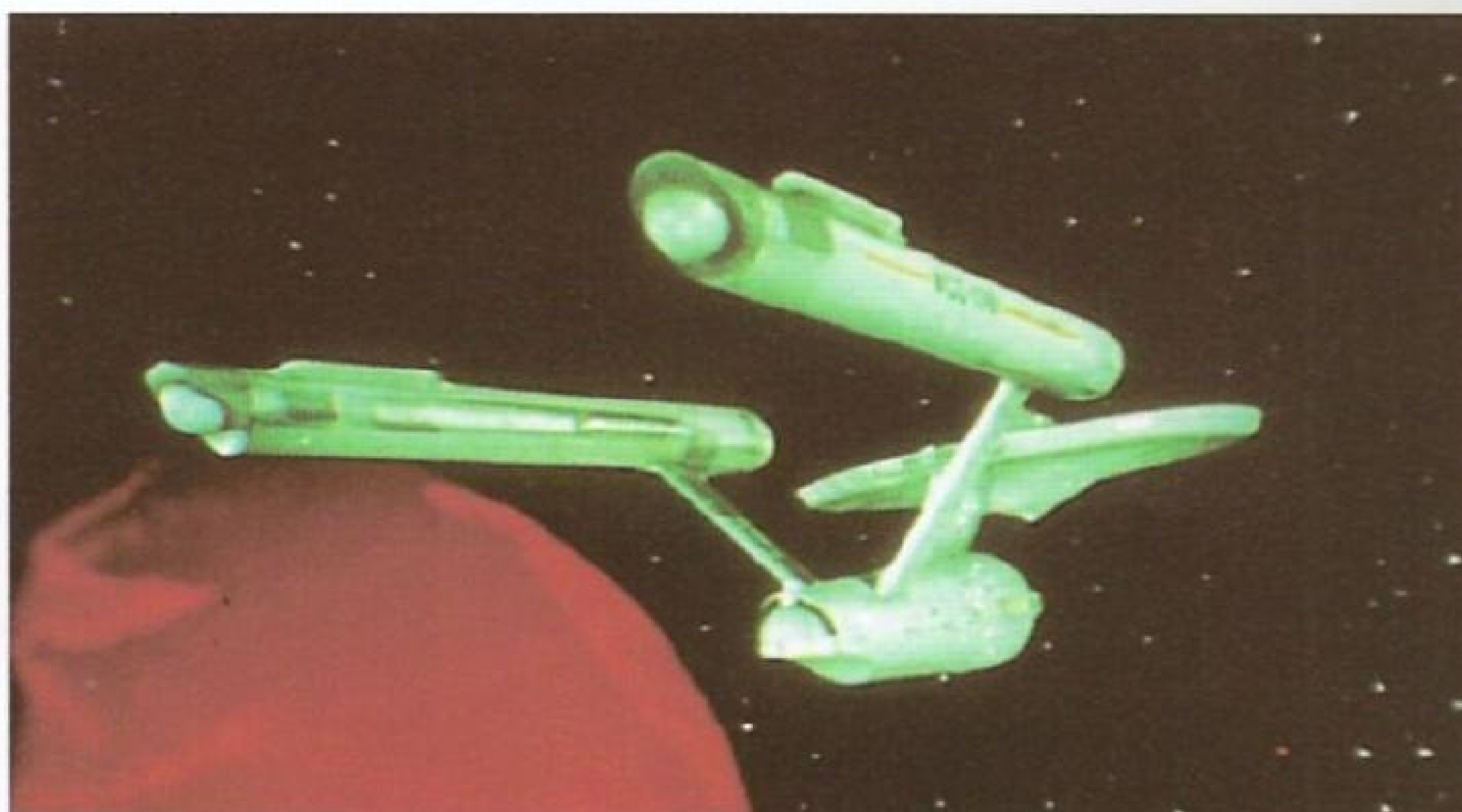
El papel de Uhura fue sólo el comienzo de la carrera de las mujeres en la saga; una carrera que, al igual que la realidad, guarda muchas sorpresas. Y precisamente en la última serie de **Star Trek** –*Star Trek: Voyager*– será una mujer –interpretada por Kate Mulgrew–, la capitana Kathryn Janeway, quién dirigirá las operaciones en la nave estelar *U.S.S. Voyager*.



LA VELOCIDAD DE HIPERESPACIO

Para entender mejor la increíble velocidad que alcanzan las naves estelares del siglo XXIV, en la tabla siguiente se presenta la equivalencia entre el "'factor de hiperespacio" o "factor de curvatura" –es decir, la unidad de medida con la cual se indican las velocidades hiperluz– y la velocidad normal expresada en kilómetros por hora. En las distintas columnas también se describen los tiempos que las naves estelares emplean para recorrer determinadas distancias, con el añadido de notas que aportan informaciones interesantes de los viajes hiperespaciales.

	Km/h	Nº DE VECES VELOCIDAD LUZ		
			De Tierra a Luna (402.500 km)	Entre dos estrellas cerca (5 años luz)
Órbita estándar	9.660	menos de 0,00001 subluz	42 horas	558.335 año
Impulso máximo (1/4 de la velocidad de la luz)	268,87 millones	0,25 subluz	5,38 segundos	20 años
Factor de curvatura 1	1.078,7 millones	1	1,34 segundos	5 años
Factor de curvatura 3	41.860 millones	39	0,03 segundos	2 meses
Factor de curvatura 6	423.430 millones	392	0,00342634 segundos	5 días
Factor de curvatura 9,6	2,0608 billones	1.909	0,00070450 segundos	23 horas
Factor de curvatura 9,75	3,2844 billones	3.053	0,00044050 segundos	14 horas
Factor de curvatura 9,9999	215,74 billones	199.516	0,00000674 segundos	13 minutos



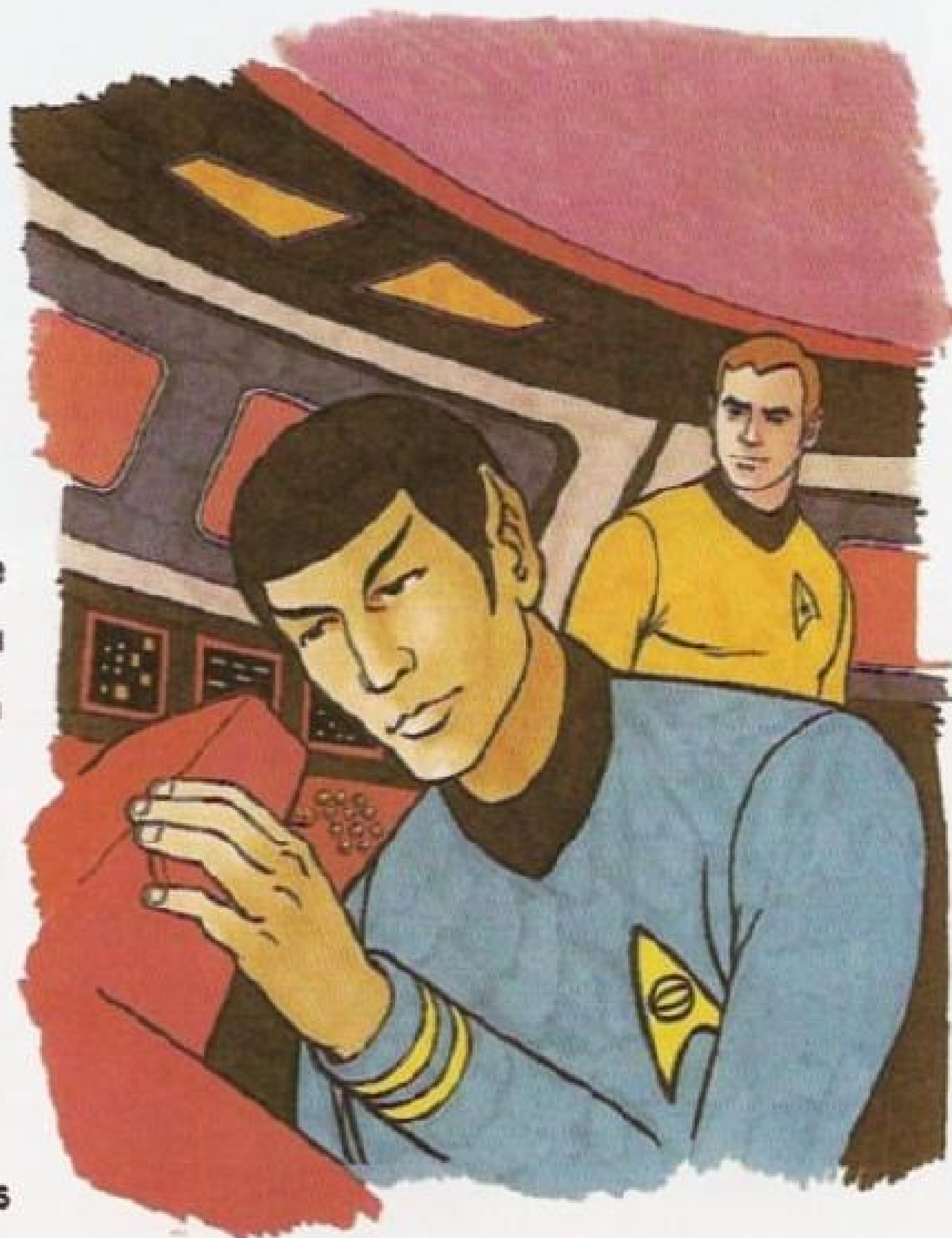
Una bella imagen de la U.S.S. Enterprise viajando por el espacio.

TIEMPO DE VIAJE		
A través de la Federación (10.000 años luz)	A través de la galaxia (100.000 años luz)	NOTAS
1.120 millones de años	11.170 millones de años	Órbita sincrónica alrededor de un planeta de clase M
40.000 años	400.000 años	Velocidad normal con impulso máximo
10.000 años	100.000 años	Factor 1= velocidad de la luz
257 años	2.568 años	
25 años	255 años	Velocidad de crucero normal
5 años	52 años	
3 años	33 años	Esta velocidad puede mantenerse durante un máximo de 12 horas
18 días	6 meses	Velocidad máxima de la radio sub-espacial (utilizando los repetidores)

Fuente: *The Star Trek Encyclopedia*-New York 1994

EN LA GALAXIA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

A principios de los años 70, ***Star Trek*** ya era uno de los programas de mayor audiencia en el circuito de las televisiones locales de Estados Unidos –denominado «syndication» en el argot del sector– y la Paramount decidió explotar este éxito con el lanzamiento de una serie de dibujos animados. Sin embargo, la idea no se llevó a cabo hasta que Gene Roddenberry no obtuvo el control creativo de la serie: el «Creador» no iba a permitir que su serie televisiva fuera "envilecida" por unos dibujos animados en los que una serie de chiquillos con uniformes de cadete viajaran por el espacio para entretenerse. Aunque conformándose a dejar de lado argumentos tabúes, no iba a dejar que ***Star Trek*** se convirtiera en uno de los muchos dibujos del sábado por la mañana, destinados a un público distraído y aburrido, dispuesto a conformarse con cualquier cosa que apareciera en la pantalla.



Poco después de acabar la producción de la Serie Original , se produjo una serie de dibujos animados de Star Trek, que tuvo un éxito breve pero significativo.

Cuando la Paramount capituló ante la insistencia de Roddenberry, se inició la producción. La empresa elegida fue Filmation, dirigida por Lou Scheimer. Dorothy Fontana mantuvo su papel de supervisora, asumiendo asimismo el de productora asociada, y muchos de los guionistas que habían trabajado en la serie de TV también redactaron episodios animados: Sam Peeples, Marc Daniels, David Gerrold, Margaret Armen, Larry Niven –conocido autor de ciencia-ficción– e incluso Walter Koenig, intérprete de Chekov, autor del episodio *The Infinite Vulcan*.

Las voces de los personajes fueron dobladas por los actores correspon-

dientes –con la excepción de Walter Koenig, que no entró en el equipo de doblaje, al parecer a causa de normativas que limitaban el empleo de actores–. Por ello, James Doohan, amén de prestar su acento escocés al Scotty animado, pudo explotar al máximo su talento de imitador doblando muchísimas voces de alienígenas y "huéspedes" de los episodios.

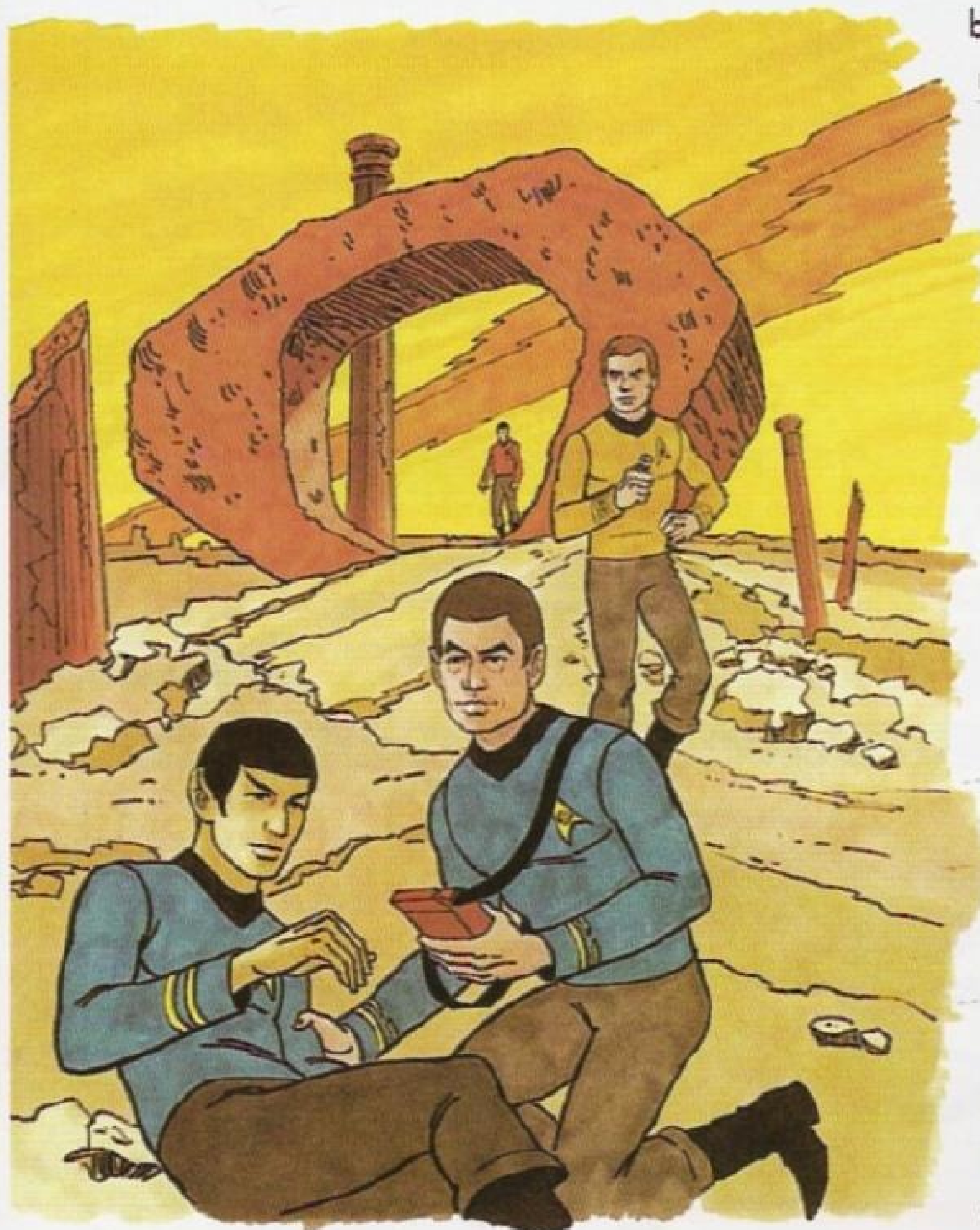
La serie, con un presupuesto de unos 75.000 dólares por episodio, podía realizar con total libertad lo que en la serie "de verdad" se había hecho raras veces: mostrar alienígenas de todos los aspectos posibles e imaginables. A los héroes ya conocidos se sumaron además dos nuevos miembros de la tripulación: el teniente Arex, con tres brazos y tres piernas, y la teniente M'Ress, una criatura felina.







El encanto de la Serie Animada estriba claramente en las historias, cuyas tramas retomaron a veces situaciones de la serie televisiva, pero también en la belleza de los dibujos, realizados por animadores de gran talento. Más de 75 artistas –con la ayuda de algunas personas más– produjeron entre 5.000 y 7.000 dibujos por episodio y, aun trabajando con un número de fotogramas inferior al de las películas de animación, lograron crear atmósferas y "efectos especiales" realmente destacables.



Esta serie se emitió en dos temporadas: la primera, de 16 episodios, se emitió entre el 15 de septiembre de 1973 y el 15 de enero de 1974, mientras que la segunda, de 6 episodios, salió en antena entre el 7 de septiembre y el 12 de octubre de 1974.

Las voces de los personajes de los dibujos animados fueron interpretadas por los mismos actores de la Serie Original.

continuará

HOY QUIERO SENTIRME LIGERO

Imaginad que volvéis agotados del trabajo. Entráis en vuestra vivienda y, en lugar de relajaros con una buena ducha, decidís "aligeraros" reduciendo la gravedad en el interior de la habitación en que os encontráis. Fabuloso, ¿no es cierto? En las naves de ***Star Trek*** eso es posible gracias al "Sistema de soporte vital", indispensable para una buena calidad de vida en cualquier nave espacial.

SISTEMA DE SOPORTE VITAL - Conjunto de aparatos que garantizan la habitabilidad normal del medio a bordo de las naves estelares. El sistema proporciona la cantidad adecuada de componentes gaseosos en el aire, de modo que resulte respirable para la tripulación, determinando los correspondientes valores de gravedad, temperatura y presión. En los lugares de uso común y de trabajo, estas características se definen según la raza de la mayoría de miembros de la tripulación, ya sean humanos, vulcanos, benzitas...; sin embargo, en los alojamientos particulares es posible personalizar muchos elementos, incluyendo la gravedad local, según las preferencias del oficial que ocupe el alojamiento en cuestión.

TURBOASCENSORES - Constituyen el sistema de desplazamiento para el personal a bordo de las naves estelares. Constan de una serie de cabinas que pueden moverse tanto horizontal como verticalmente por una red de tubos que conectan las distintas secciones de la nave. El mando de los turboascensores funciona con la voz, indicando al ordenador el destino deseado: el ordenador seleccionará el trayecto más corto para alcanzarlo.



VIAJE A BABEL

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Journey to Babel*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
D. C. Fontana
Producción:
John Meredith Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Mark Lenard	Sarek
Miss Jane Wyatt	Amanda

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* se encuentra en ruta hacia el planetoide neutral Babel, donde tendrá lugar una importante conferencia diplomática. A bordo se encuentran numerosos delegados de los muchos planetas de la Federación, y entre ellos se halla también el embajador vulcano, Sarek, con Amanda, su mujer terrestre: los padres de Spock. Pero, durante el viaje, uno de los embajadores es asesinado, mientras una nave desconocida y aparentemente indestructible ataca a la *Enterprise*.

PAPÁ Y MAMÁ "OREJAS PUNTIAGUDAS"



Uno de los embajadores andorianos presentes en la conferencia de Babel.

Viaje a Babel es un episodio que ocupa un lugar destacado en la memoria de los espectadores, ya que por primera vez en la serie se presentaron los padres del vulcano Spock. El guión original de este episodio, escrito por Dorothy C. Fontana, fue seguido al pie de la letra, de modo que el resultado final se aparta muy poco del texto. No obstante, al principio existían algunas escenas, cortadas más tarde en fase de post-producción, que descubrían

VASOS, PUERTAS Y TELEPATÍA



Por desgracia, ni siquiera los episodios de **Star Trek** *están exentos de los fatídicos errores de montaje que comprometen y a veces deforman la continuidad de la narración. En este episodio podemos constatarlo en una de las escenas en las cuales Sarek entra en la sala de la recepción. Prestando atención, puede observarse al fondo a un tellarita, sentado contra la pared y con un vaso en la mano. Según las tomas, el vaso pasa alternativamente de la mano derecha a la izquierda. Otra incongruencia bastante curiosa tiene lugar cuando Amanda, después de abofetear a Spock porque se niega a donar sangre a su propio padre, sale por la puerta, que se abre y se vuelve a cerrar normalmente... cosa que no ocurre al cabo de poco, cuando Spock se acerca, pensativo, a la misma. ¿Tal vez la puerta entiende que Spock no desea salir, aunque se acerque?*



Los padres de Spock, Amanda y Sarek, en la foto con McCoy y Kirk.

aún más detalles sobre la vida de los padres de Spock. Por ejemplo, en un determinado momento, se mencionaba el hecho de que Amanda y Sarek llevaban casados treinta y ocho años y que él, antes de convertirse en embajador de Vulcano, era un astrofísico. Además, se descubría que el padre de Sarek, del que el hijo iba a seguir las huellas, se llamaba Shariel y era un famoso vulcano. Durante la producción, uno de los problemas principales fue preparar a tiempo los numerosísimos trajes necesarios para las escenas de grupo con los embajadores. Por tanto, para más de uno se recurrió al consabido método del... reciclaje. Si se observa con atención el episodio, se puede descubrir el traje que lleva el alienígena Lazarus en el episodio *El factor alternativo (The alternative factor)*, y una túnica organiana que aparecía tal cual en el episodio *Tentativa de salvamento (Errand of mercy)*.







MISIÓN: LA TIERRA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Assignement: Earth*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento:
Gene Roddenberry y Art Wallace
Guión:
Art Wallace
Producción:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Robert Lansing	Gary Seven
Teri Garr	Roberta Lincoln

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Durante una misión de estudio sobre el pasado de la Tierra, la *U.S.S. Enterprise* intercepta un rayo transportador que materializa a bordo a Gary Seven, un extraño humanoide. Seven consigue huir de la nave y llega a su oficina terrestre, desde donde intenta destruir uno de los cohetes destinados a la exploración del espacio. Kirk y los suyos intentan detenerle, porque la explosión podría cambiar el pasado. Gary Seven, por su parte, afirma que la explosión debe producirse precisamente para que el curso de la historia no sea alterado.

LA HISTORIA NO SE CAMBIA

Esta historia, centrada en Gary Seven y su retorno a la Tierra del año 1968, fue concebido en 1966 como episodio piloto de una serie que debía realizarse posteriormente. En esa serie, jamás realizada, Seven tenía la misión de luchar contra unos invasores alienígenas, que, bajo la apariencia de los dos agentes multiformes Isis y Harth, pretendían cambiar el curso de la historia en la Tierra. Seven era auxiliado en su misión por su ayudante, Roberta Hornblower –cuyo papel fue más tarde recuperado en parte para el personaje de Roberta Lincoln–.



La secretaria de Seven, Roberta Lincoln, interpretada por Teri Garr.

En esta versión, reescrita y adaptada para convertirse en un episodio de ***Star Trek***, la mayoría de estos elementos fue mantenida, con un sólo cambio significativo: Isis, la gata humanoide, antes enemiga, se convirtió en ayudante de Seven. A propósito de la misteriosa Isis, resulta interesante observar que, a lo largo de todo el episodio, no queda nunca claro si se trata de una humanoide que puede adoptar forma felina, o si, por el contrario, es una gata capaz de adoptar forma humanas... o si, quizá, es una multiforme –ver *El esplendor de Omega*– cuyo aspecto original es muy distinto, pero que es capaz de adoptar cualquier apariencia.



Gary Seven con su ayudante Isis, bajo su forma felina.

Una curiosidad más en lo referente a Isis se produce cuando Seven escapa de la *U.S.S. Enterprise* para trasladarse a la Tierra e Isis va a buscarlo. Saliendo de la sala de reuniones, Isis pasa a través de unas puertas que se abren de par en par, mientras que cuando está a punto de entrar en la sala de transporte, las puertas se abren sólo lo justo para dejarla pasar. ¿Es posible que las puertas de la sala del transportador sean más "inteligentes" que las de la sala de reuniones?

De todas formas, menudencias aparte, la intención que existía de hacer de *Misión: La Tierra* el piloto de una serie independiente también es corroborada por el comentario de Spock cuando dice: *"Podríamos decir que al señor Seven y a la señorita Lincoln les están reservadas algunas interesantes experiencias".*



TENIENTE COMANDANTE JANICE RAND

La teniente comandante Rand ha desempeñado muchos cargos a lo largo de su carrera. Su primer puesto fue como asistente del capitán Kirk a bordo de la *U.S.S. Enterprise*. En esta tarea, sus funciones variaban muchísimo: se la podía ver en el puente de mando con informes importantes para los oficiales, o en los aposentos del capitán, ocupada en comprobar el régimen impuesto por el médico de a bordo. Durante su servicio, Janice Rand también fue asistente de otros oficiales, entre otros del entonces teniente Hikaru Sulu, con el que compartía la afición por la botánica. Después de la remodelación de la *U.S.S. Enterprise*, Janice Rand volvió a servir a bordo de la nave en calidad de jefe del transportador, papel que le abrió la carrera de oficial, a la que se dedicó con empeño durante los años sucesivos. Finalmente, Rand decidió renunciar al servicio en el espacio y desempeñar cargos en la Tierra, en el mando de la Flota Estelar. Allí participó, entre otras misiones, en la dirección de la emergencia con ocasión de la crisis provocada por el ataque de la sonda alienígena a la Tierra en el año 2286. Unos años más tarde, Hikaru Sulu, ascendido a capitán de la *U.S.S. Excelsior*, la quiso a bordo como encargada de comunicaciones. En esta ocasión, Rand, además de colaborar mano a mano con su antiguo compañero de aventuras, conoció al joven alférez vulcano Tuvok que, unos ochenta años más tarde, llegaría a ser jefe de seguridad de la *U.S.S. Voyager*.





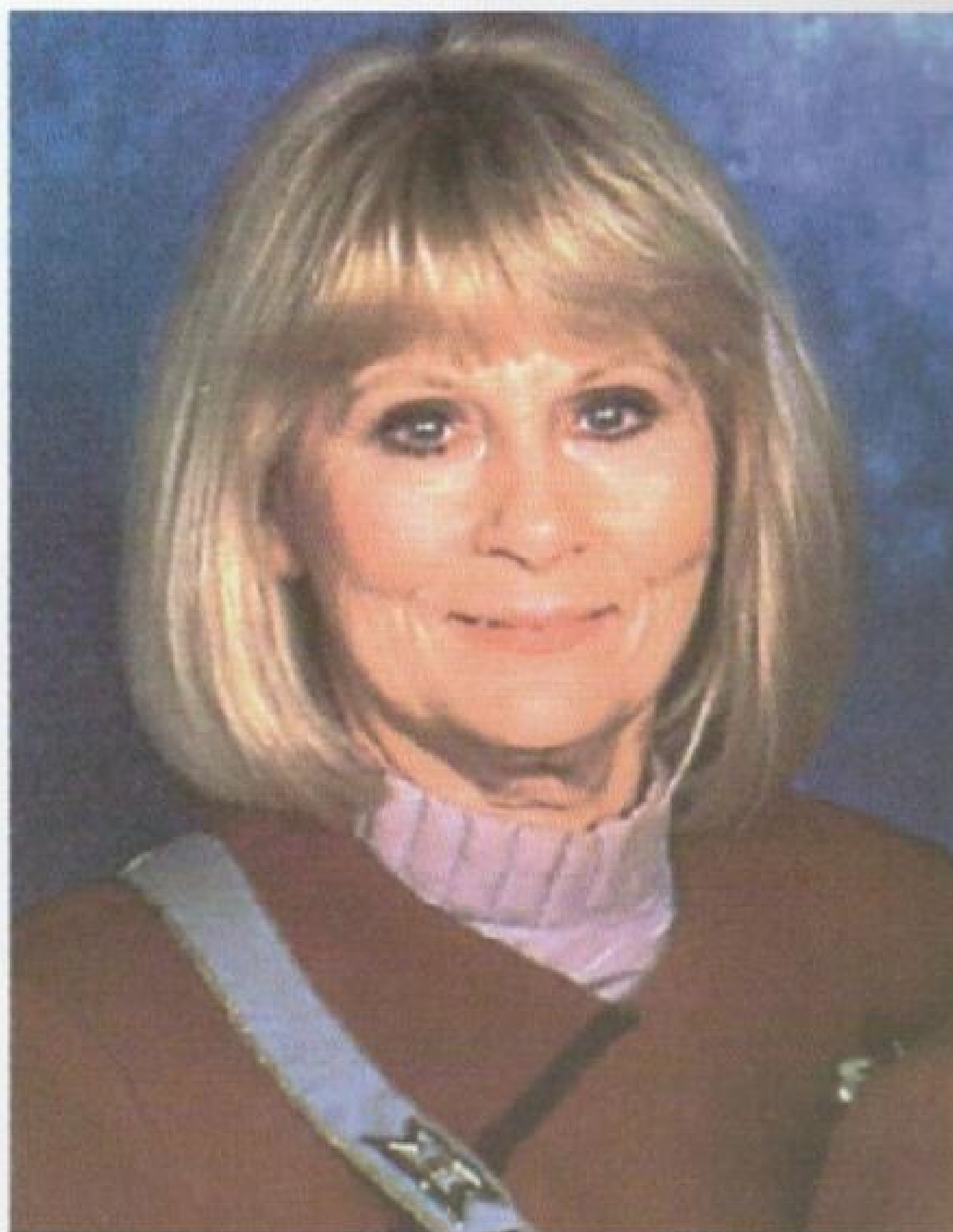


Bajo estas líneas, una foto de Janice Rand en la época en que era asistente del capitán Kirk.



GRACE LEE WHITNEY

Actriz y bailarina desde muy joven, Grace Lee Whitney debutó en los escenarios de Broadway, donde hizo su aparición en algunas grandes producciones antes de pasar al cine, desempeñando papeles en películas como "Irma la dulce" y "Con faldas y a lo loco". También fue estrella invitada en distintas series de televisión de los años 60 y 70, entre las cuales destacan "Outer Limits", "Batman", "Valle de pasiones", "Bonanza", "Cannon", "Mannix", "En los límites de la realidad" y "Los Intocables". Roddenberry, que la conoció en el plató del piloto de "Police Story", decidió "alistarla" también para ***Star Trek***. Sin embargo, la actriz sólo interpretó el papel de la rubia asistente del capitán Kirk hasta la mitad de la primera temporada televisiva, cuando su personaje fue eliminado.



Grace Lee Whitney en el papel de Janice Rand, tal como apareció en Star Trek: Voyager.

Sobre los motivos de esta decisión se han formulado distintas hipótesis pero, ignorando los rumores según los cuales Whitney fue despedida por su condición de alcohólica, la razón oficial fue que, según los directivos de entonces, el capitán Kirk debía tener la posibilidad de cortejar "a una mujer en cada puerto" y la presencia constante a su lado de la rubia Janice Rand le privaba de esta libertad. De todas formas, Grace Lee Whitney volvería a desempeñar el papel de Janice Rand en distintas ocasiones, en las películas y también en la última serie: *Star Trek: Voyager.*

Después de superar con éxito un pasado difícil, en la actualidad Grace Lee Whitney se dedica a ayudar a personas que tienen problemas de alcoholismo.

EL TRANSPORTADOR

Entre todos los extraordinarios avances e inventos del mundo de la tecnología fantástica de ***Star Trek***, el transportador es al mismo tiempo el más sencillo y el más genial, el menos elaborado y el que más ha impresionado la fantasía y la imaginación colectivas.

El transportador nació de la exigencia de resolver de forma barata y convincente el problema de los aterrizajes de la *U.S.S. Enterprise*, aho-



Un verdadero símbolo de la Serie Original: el transportador

rrando en los costes de realización de maquetas y efectos especiales. De ser como un "juego de manos", pasó a ser casi una marca, un elemento de identificación inmediato y absolutamente imprescindible en los episodios de la Serie Original.

Ello es tan cierto que la inolvidable frase *"Beam me up, Scotty..."*, que todo el mundo asocia inmediatamente al transportador y que, irónicamente, el capitán Kirk nunca pronunció en ningún episodio de la Serie Original, ha pasado a ser algo así como un santo y seña en el universo de ***Star Trek***.

Fuera de estas anotaciones de carácter casi sociológico, queda el interrogante de tecno-ficción: ¿qué es el transportador y cuáles son los principios de su funcionamiento?

En términos rigurosamente cientifantásticos, el transportador es el aparato que, gracias a la conversión bi-unívoca de la materia en energía, permite trasladar cosas y personas de un punto a otro del espacio. Actúa primero transformando en energía las moléculas que componen el objeto o la persona que hay que transportar. La fase posterior a esta "desmaterialización" consiste en el transporte propiamente dicho: la energía obtenida de la primera transformación se envía hacia el lugar deseado, determinado mediante un preciso sistema de coordenadas espaciales, donde se vuelve a convertir en moléculas organizadas según la forma originaria. De gran eficacia en las distancias "cortas", el transportador tiene sin embargo una limitación: no puede utilizarse cuando se han activado los escudos deflectores de defensa de una nave espacial de la Federación.



Sulu, Uhura, Chekov y Scotty esperan que el transportador les lleve a su próxima misión.

(VAYA MANERA MÁS LOCA DE VIAJAR. ¡DISEMINAR LAS MOLÉCULAS DE UN HOMBRE POR EL UNIVERSO!)

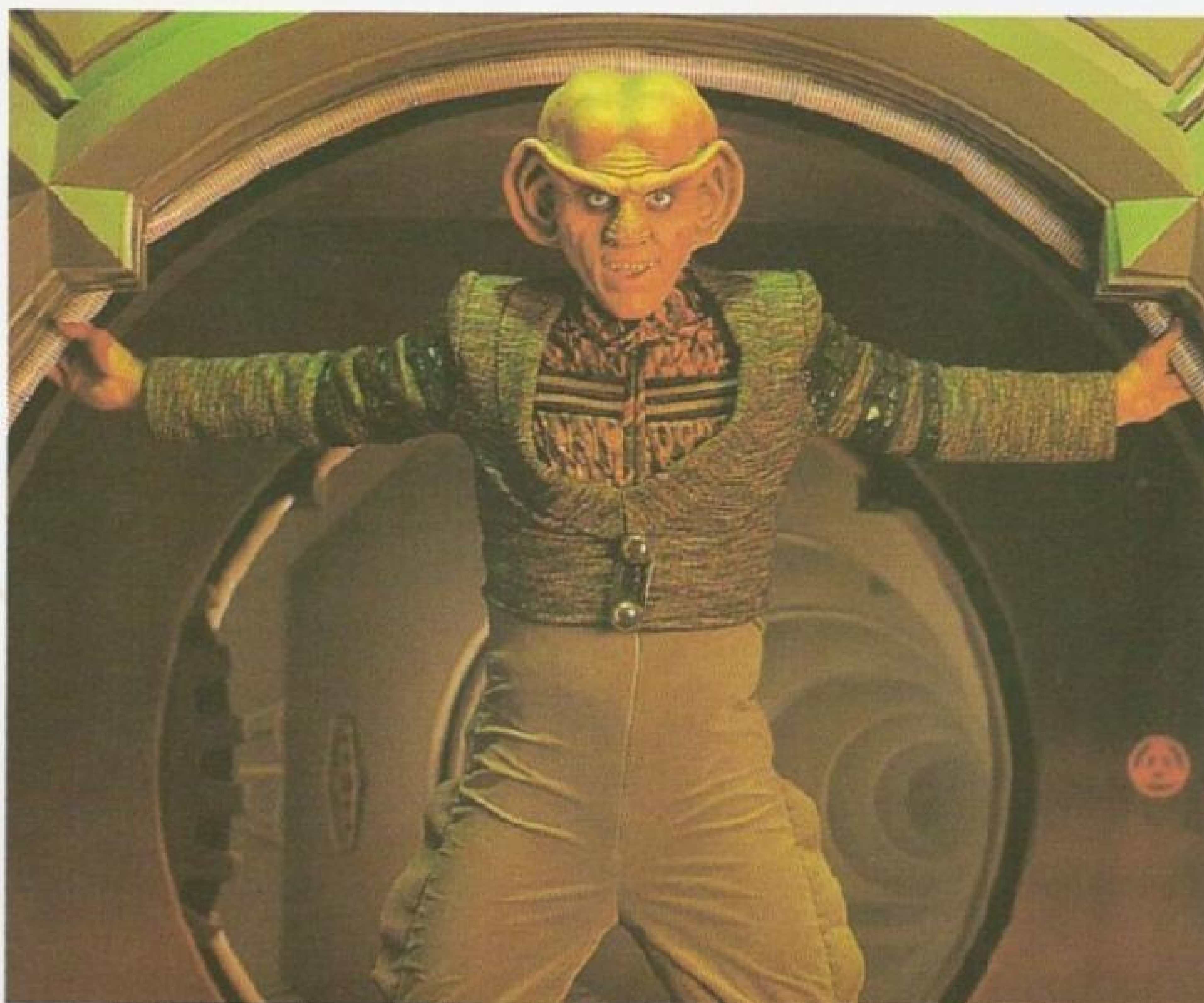
McCoy

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

En el universo de ***Star Trek*** basta ponerse a viajar en cualquier dirección para tener la seguridad de que, tarde o temprano, vamos a topar con alguna extravagante forma de vida alienígena. Por supuesto, una de las prerrogativas de la ciencia-ficción es, precisamente, la de no permitir que nos sintamos demasiado solos en los fríos e inmensos espacios siderales. Además, suponer la existencia de otras formas de vida no es, al fin y al cabo, tan absurdo: la estadística nos demuestra que en las galaxias que podemos observar hay un número tan grande de planetas que se encuentran en la misma situación espacial que la Tierra, es decir, ni demasiado alejados ni demasiado cercanos a una estrella parecida a nuestro sol, que casi no es posible negar la posibilidad de desarrollo de vidas análogas a la nuestra.

Otro aspecto a considerar es el estadio de su hipotético desarrollo, y por tanto el nivel tecnológico que puedan haber alcanzado. Y, aunque dichas suposiciones no preocupan aún





¿Seran los habitantes de la galaxia pacíficos, violentos o, como Quark, simplemente aprovechado

a la ciencia, las capacidades tecnológicas y, por consiguiente, bélicas de los extraterrestres tienen gran importancia para la ciencia-ficción, puesto que implican una pregunta básica: ¿qué intenciones tendrán nuestros imaginarios "vecinos"? ¿Serán amigos o enemigos?

Puesto que el hombre tiene tendencia a desconfiar de todo lo desconocido y "diferente", parece inevitable la existencia de una larga lista de alienígenas malvados, ansiosos por destruir la Tierra y a sus habitantes de las formas más atroces. Desde Flash Gordon –nacido del cómic de Alex Raymond–, pasando por "La guerra de los mundos" –narrada por H. G. Wells–, hasta "Stargate" –escrita y dirigida por R. Hemmerich–, el enfrentamiento con los alienígenas pone a menudo de manifiesto nuestra inferioridad tecnológica... y sin embargo siempre salimos ganando, gracias al valor, ingenio y fortuna... ¡prerrogativas, al parecer, exclusivamente terrestres!

También es cierto que ha habido quien ha ofrecido una imagen positiva de los extraterrestres, mostrando su interés por nuestro bienestar futuro –como en la película de Robert Wise "Ultimatum a la Tierra", donde los alienígenas utilizan su superioridad tecnológica para obligar a los humanos a desactivar las armas nucleares– o como seres amables y curiosos, como el pequeño E.T., o los alienígenas de "Encuentros en la tercera fase", de Spielberg. Recientemente pues, también gracias al final de la guerra fría y de las correspondientes metáforas acerca de una hipotética "invasión alienígena" –véase "La invasión de los ultracuerpos" firmada por el director Philip Kaufman–, los autores de ciencia-ficción han dado rienda suelta a su fantasía, permitiéndonos soñar con la hermandad galáctica. Un sueño que también está presente en ***Star Trek***, donde no es casualidad que la directiva que impone la no interferencia en las culturas alienígenas inferiores a la nuestra sea... ¡la Primera Directiva!

"TENEMOS LA CONVICCIÓN DE QUE SOMOS LOS SERES MÁS PODEROSOS DEL UNIVERSO Y ES DESAGRADABLE DESCUBRIR QUE NO ES ASÍ"

Kirk

EL COMUNICADOR... ¡TU VOZ!

Cuando a finales de los años 60 apareció el comunicador en la Serie Original, nadie imaginaba que, tan sólo veinte años después, aparecería un aparato prácticamente análogo convirtiéndose en un instrumento de uso extendido y cotidiano. El teléfono móvil –al principio un aparato voluminoso y carísimo, al alcance, como mucho, de un agente secreto–, se volvió cada vez más pequeño, asumiendo por vocación lógica las formas y los tamaños compactos del comunicador del capitán Kirk. También sus funciones son parecidas: comuni-



car libremente desde cualquier lugar, mantener siempre el contacto y ser localizables en cualquier momento.

Sin embargo, el comunicador de Kirk es algo más: sirve para localizar en el espacio al oficial que lo lleva consigo, puesto que mantiene constantemente bajo control sus movimientos, registrando las coordenadas de sus desplazamientos. ¡Huelga decir que lo mismo puede ocurrir con el teléfono móvil! El propietario de un móvil sabe muy bien que el aparato sólo funciona si está conectado a un repetidor capaz de recibir y amplificar la señal enviada por el propio aparato. Lo que no todo el mundo sabe es que esta dependencia de un repetidor también permite una función de control de los desplazamientos del móvil mismo. De hecho, es posible comprobar en cualquier momento con qué repetidor está conectado un móvil, identificando su área de cobertura y, si es necesario, localizando a su propietario.







La relación entre comunicador y teléfono móvil es tan evidente que una empresa estadounidense, aprovechando esta similitud, comercializó recientemente un modelo que se abre exactamente igual que el comunicador de Kirk, y cuyo nombre es un juego de palabras en el cual el término "Star" precede al que indica la clase de móvil –queda por descubrir cuál es el aparato en cuestión–. ¡A estas alturas, no resulta difícil imaginar que el futuro de los móviles seguirá las huellas de los comunicadores de ***Star Trek***! La tecnología, ya se sabe, avanza a pasos de gigante... No tendremos que esperar mucho para ver a elegantes directivos que

llamen utilizando un aparato de pulsera muy parecido al comunicador de *Star Trek: La película*, poco más grande que un reloj. Y tampoco es exagerado imaginar que, dentro de



algún tiempo, vamos a movernos por nuestra casa con, en lugar del teléfono inalámbrico, un diminuto aparato emisor-receptor que tendrá el aspecto de un broche colocado en la solapa... igual al comunicador que ha aparecido en las series de televisión a partir de *Star Trek: La nueva generación* y que, como código de activación, utiliza un sofisticado sistema de reconocimiento de las huellas dactilares de su propietario. Algunos pensarán que estas hipótesis son demasiado futuristas y fantasiosas. Nosotros creemos que no. Ya hablaremos de ello dentro de unos veinte o treinta años. ¡Hay que tener un poco de paciencia!

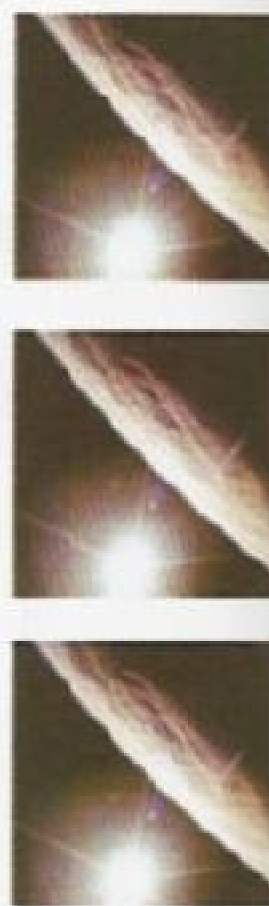


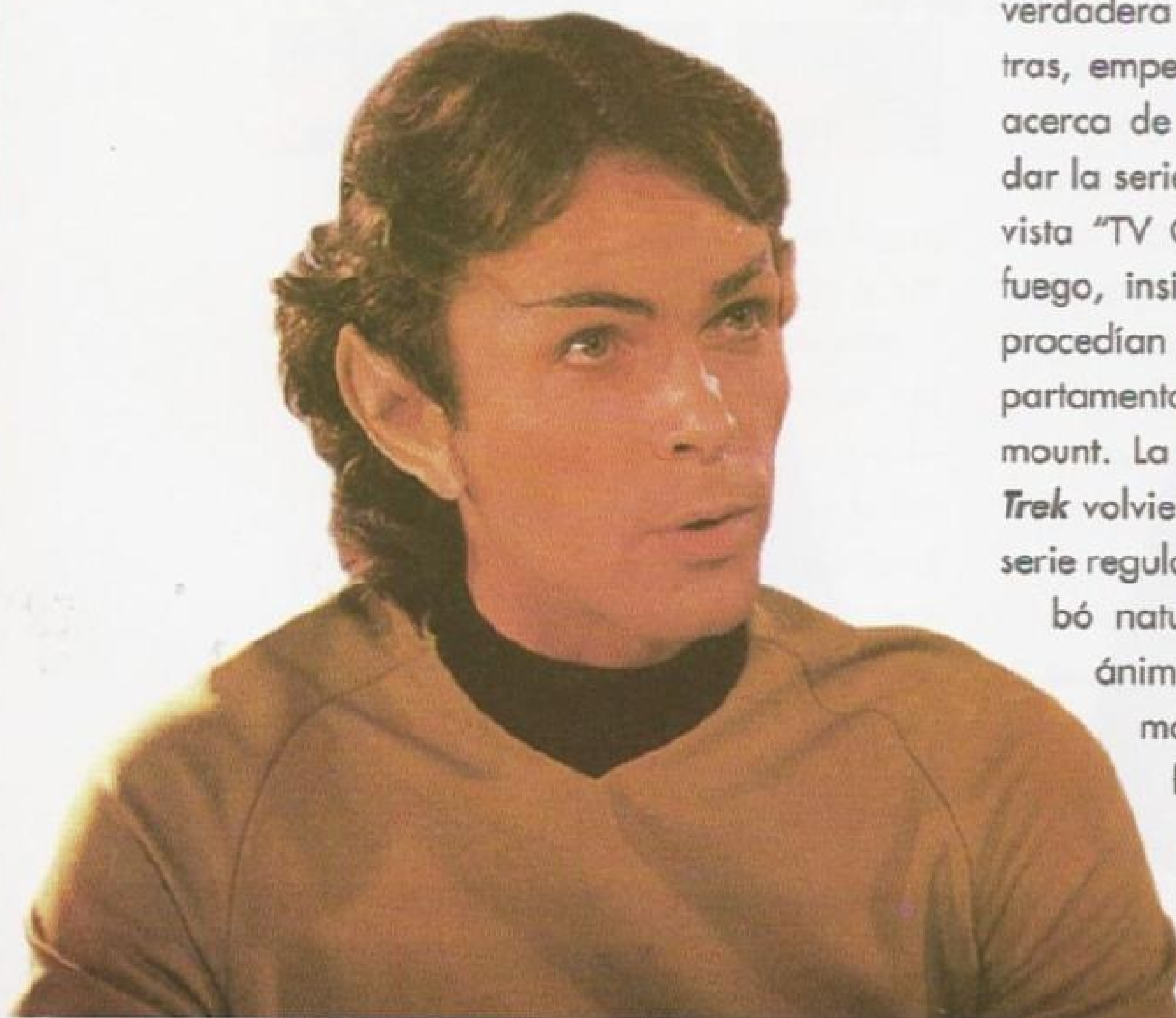


Resulta evidente la afinidad estructural de los comunicadores de la Serie Original con los actuales teléfonos móviles.

EL LARGO CAMINO DE LA ESPERANZA

A finales de 1974, una vez acabada también la Serie Animada, el futuro de **Star Trek** parecía realmente poco prometedor. ¿Qué iba a ocurrir?
Sin embargo, a pesar de las apariencias, la saga no había agotado en absoluto su potencial vital. Bajo el lema ***"Star Trek Lives!"*** *(¡**Star Trek** vive!)* empezaron a nacer los primeros clubs. Sus seguidores, con tal de satisfacer su deseo de mantener vivos los personajes que tanto querían, empezaron a escribir por su cuenta historias basadas en la tripulación de la *U.S.S. Enterprise*, obligada a enfrentarse con las situaciones más diversas.
Los trajes alienígenas y las famosas orejas puntiagudas se convirtieron en disfraces cada vez más frecuentes, que se exhibían en ocasión de congresos de ciencia-ficción, y la audiencia en "syndication", es decir en el circuito de las emisoras locales estadounidenses, no dejó de subir. Los fans empezaron a denominarse "trekkies" y la Paramount notó por primera vez el fenómeno que estaba naciendo y que al cabo de pocos años convertiría **Star Trek** en una verdadera pasión colectiva. Mientras, empezaron a circular rumores acerca de la posibilidad de reanudar la serie de TV. La prestigiosa revista "TV Guide" echó más leña al fuego, insinuando que los rumores procedían nada menos que del departamento televisivo de la Paramount. La posibilidad de que **Star Trek** volviera a la televisión con una serie regular y totalmente nueva acabó naturalmente inflamando los ánimos. Sin embargo, los rumores no tuvieron una confirmación oficial hasta 1977, con el inicio de un nuevo período de actividad frenética. Algo extraordinario esta-





Xon, el personaje que debía sustituir a Spock en la serie nunca realizada.

ba ocurriendo: como el ave Fénix, la saga más querida por los amantes de la ciencia-ficción, volvía a resurgir por enésima vez de sus cenizas. Se prepararon los platós, los trajes, las maquetas para los efectos especiales... todo lo necesario para el lanzamiento de una nueva serie de TV... Además, se redactó una guía, destinada a güionistas y directores, que describía el ambiente y los personajes y que debía servir de referencia para garantizar la uniformidad de los capítulos futuros.

En la nueva serie iban a participar todos los héroes de la anterior, con la excepción de Spock, sustituido por otro oficial científico vulcano, llamado Xon. Además, se introducían nuevos protagonistas: el primer oficial, Willard Decker, y la piloto, Ilia. Se inició la búsqueda de argumentos y se redactó un primer guión del que debía ser el capítulo piloto.

Y, de repente, todo se paró. La nueva cadena a través de la cual la Paramount tenía previsto lanzar su producto estaba teniendo grandes dificultades en su constitución. Naturalmente, la decepción cundió entre los fans. La antorcha de la esperanza, reavivada por los nuevos acontecimientos, parecía destinada a apagarse de nuevo.

No obstante, al cabo de pocos meses, un hecho externo contribuyó a que volviera e encenderse: el estreno de "La guerra de las galaxias". La película de George Lucas dio un nuevo y poderoso impulso a la ciencia-ficción cinematográfica. Gracias a ello, los directivos de la Paramount decidieron que había llegado el momento de dar el gran paso.

Las esperanzas de quienes deseaban una continuación de la serie TV, en lugar de verse frustradas, se verían superadas: ¡los héroes de ***Star Trek*** iban a desembarcar en la gran pantalla! Bajo la dirección del célebre Robert Wise, conocido por el público de ciencia-ficción por éxitos del calibre de "Ultimatum a la Tierra" y "La amenaza

(ES CURIOSO CÓMO A MENUDO VOSOTROS LOS HUMANOS LOGRÁIS HACEROS CON TODO AQUELLO QUE NO QUERÉIS)

Spock

de Andromeda", el 6 de diciembre de 1979 se estrenaba en el McArthur Theatre de Washington *Star Trek: la película*, el primer largometraje de lo que iba a ser una larga y afortunada serie.

Para la saga creada por Gene Roddenberry se abría de esta forma una nueva etapa, aun hoy viva y fecunda.

continuará

MUTANTES VERSUS MULTIFORMES



¿Creíais que se decía mutante? Error. En ***Star Trek***, esos seres se llaman multiformes o cambiantes. Prestad atención, porque las palabras de otros mundos imaginarios no sirven en el de ***Star Trek***. ¡Si queréis convertiros en verdaderos "trekkers", tenéis que empezar por las palabras clave!

FUSIÓN MENTAL VULCANA - Antiguo ritual con el que los vulcanos se ponen en contacto con la mente de otros seres racionales. La fusión mental permite al vulcano que la efectúa compartir la conciencia, los recuerdos y las emociones del otro en una intimidad que hace de toda la experiencia un acontecimiento muy íntimo. La fusión mental implica el uso de poderes mentales que pueden influenciar, aunque a nivel mínimo, al participante.

HANGAR - Es unos de los espacios más grandes acondicionados a bordo de la *U.S.S. Enterprise*, y esta destinado a la salida, llegada y custodia de las lanzaderas de la dotación. El hangar de las naves de clase *Constitution*, se encuentra en la parte posterior de la sección de ingeniería, mientras que en las de clase *Galaxy*, se encuentra en la parte superior de la sección de proa.

SERES MULTIFORMES - Son seres que pueden asumir a voluntad cualquier forma que deseen, ya se trate de seres vivos como de objetos inanimados. Una de las primeras criaturas de esta clase encontradas por la *Enterprise* fue la "gata" Isis, la "ayudante" de Gary Seven, que podía asumir la forma de un felino... y también (¿mejor?), la de una hermosa mujer. En el curso de la exploración del espacio, la Flota Estelar ha encontrado multiformes de muchos tipos, como la camaleónica Martia, que Kirk conoció en Rura Penthe, o el oficial Odo, un cambiante del Cuadrante Gamma.



PARTE DE LA ACCIÓN

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *A Piece of the Action*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
James Komack
Argumento:
David P. Harmon
Guión:
David P. Harmon y Gene L. Coon
Producción:
John M. Lucas
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Walter Koenig	Chekov
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Anthony Caruso	Bela
Victor Tayback	Krako
Lee Delano	Kalo

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* llega al planeta Sigma Iotia II, cuyos habitantes, imitadores por naturaleza, han recreado una sociedad idéntica a la del Chicago de los años 20. Gángsters y jefes del hampa se han repartido el planeta, inspirándose en un libro que un siglo antes un tripulante de la *U.S.S. Horizon* dejó por equivocación en el planeta. Para resolver la situación, Kirk deberá encabezar una de las bandas.

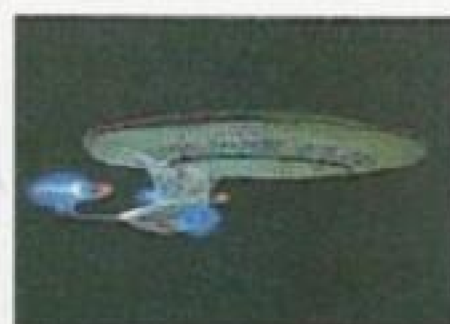
RISAS ENTRE GÁNGSTERS





Para mucho aficionados, éste es uno de los episodios más famosos –y divertidos– de toda la Serie Original. Sin embargo, lo que muchos no saben es que el resultado final, tan apreciado, es en realidad muy distinto al concepto original. De hecho, el primer guión tenía como título *Misión en el caos* y en él, la tripulación de la *U.S.S. Enterprise* negociaba un tratado con el planeta Dana Iotia II, situado en la frontera de la Zona Neutral Romulana. Los romulanos habían ofrecido una alianza a un capo de Dana Iotia II, Oxmyx, quien, por su parte, había planeado hacer doble juego, burlándose tanto de la Federación como del Imperio Romulano. Al descubrir la jugarreta, los romulanos suministraban al capo rival, Krako, armas para derrotar a Oxmyx y todo desembocaba en un enfrentamiento directo entre federales y romulanos, seguido por la solicitud de unión a la Federación por parte de los Iotianos. No obstante, el problema era que cada uno de los jerifaltes de Dana Iotia II se nombraba a sí mismo embajador del planeta, con lo que el caos hubiera acabado llegando inevitablemente hasta el Consejo Federal, que tendría que negociar con doce embajadores... o sea, con otros tantos capos mafiosos.

El tono serio de esta primera versión del guión quedó prácticamente anu-



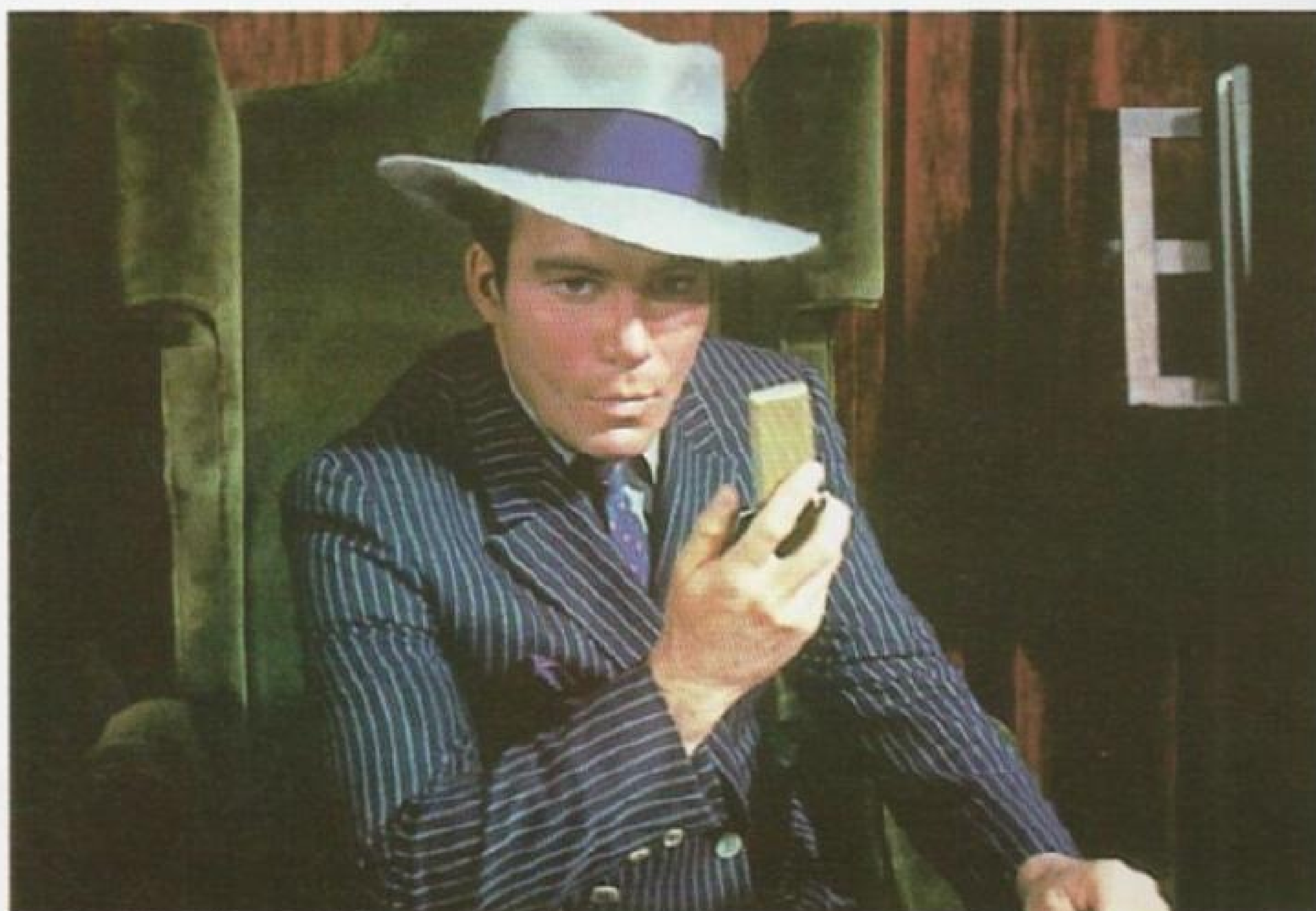
INTOCABLES... PERO RECICLABLES

Los costes de producción de Parte de la acción *fueron de los más bajos de toda la serie. La ocasión para ahorrar un poco la brindó la posibilidad de recurrir al vestuario, decorados y atrezzo de la serie "Los intocables", también producida por la Desilu. Es probable que también muchos de los coches antiguos que ven Kirk, Spock y McCoy sean los mismos utilizados por los temibles protagonistas de esta serie, ambientada también en la época de los gángsters.*

lado en el redactado final, en el cual Kirk y sus hombres se las tienen que ver con un caso de contaminación cultural de gran envergadura, en cuyo contexto todo se convierte en humorístico. El aspecto cómico está presente incluso a expensas de la pura lógica. En muchas ocasiones, Kirk y sus oficiales actúan, como diría Spock, de forma irracional, aunque él mismo también se comporta con cierta falta de lógica, presentándose entre los gángsters acompañado tan sólo por el buenazo de McCoy, en lugar de hacerse escoltar prudentemente por unos cuantos oficiales de seguridad. Y, hablando del doctor, hay un momento en que, para mantener a raya a los mafiosos, les apunta con una metralleta... en lugar del acostumbrado fáser. Igualmente memorable es el juego del Fizzbin, que inventó Kirk y que ha sido objeto de distintas reproducciones, que hoy valen su peso en oro entre los coleccionistas.



Spock y McCoy intercambian una mirada de complicidad antes de pasar a la acción.



Un cambio inesperado en el "look" del capitán Kirk.

LA CIUDAD AL BORDE DE LA ETERNIDAD

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The City on the Edge of Forever*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
Harlan Ellison
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman
Director de fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Joan Collins	Edith Keller

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Tras un accidente, McCoy se inyecta una sobredosis de cordrazina y se traslada en pleno delirio a un planeta cercano. Kirk y Spock encabezan una expedición para ir a rescatarlo y descubren una "puerta del tiempo" que McCoy cruza, desapareciendo. En ese momento, la *U.S.S. Enterprise* desaparece y Kirk y Spock tienen que penetrar en la espiral temporal en busca de McCoy. Llegados al año 1930, encuentran a la asistente social Edith Keeler, que está cuidando a McCoy, y de la cual Kirk se enamora. A su pesar, el capitán se verá obligado a respetar el curso de la historia.

UNA LUCHA HASTA... EL FINAL

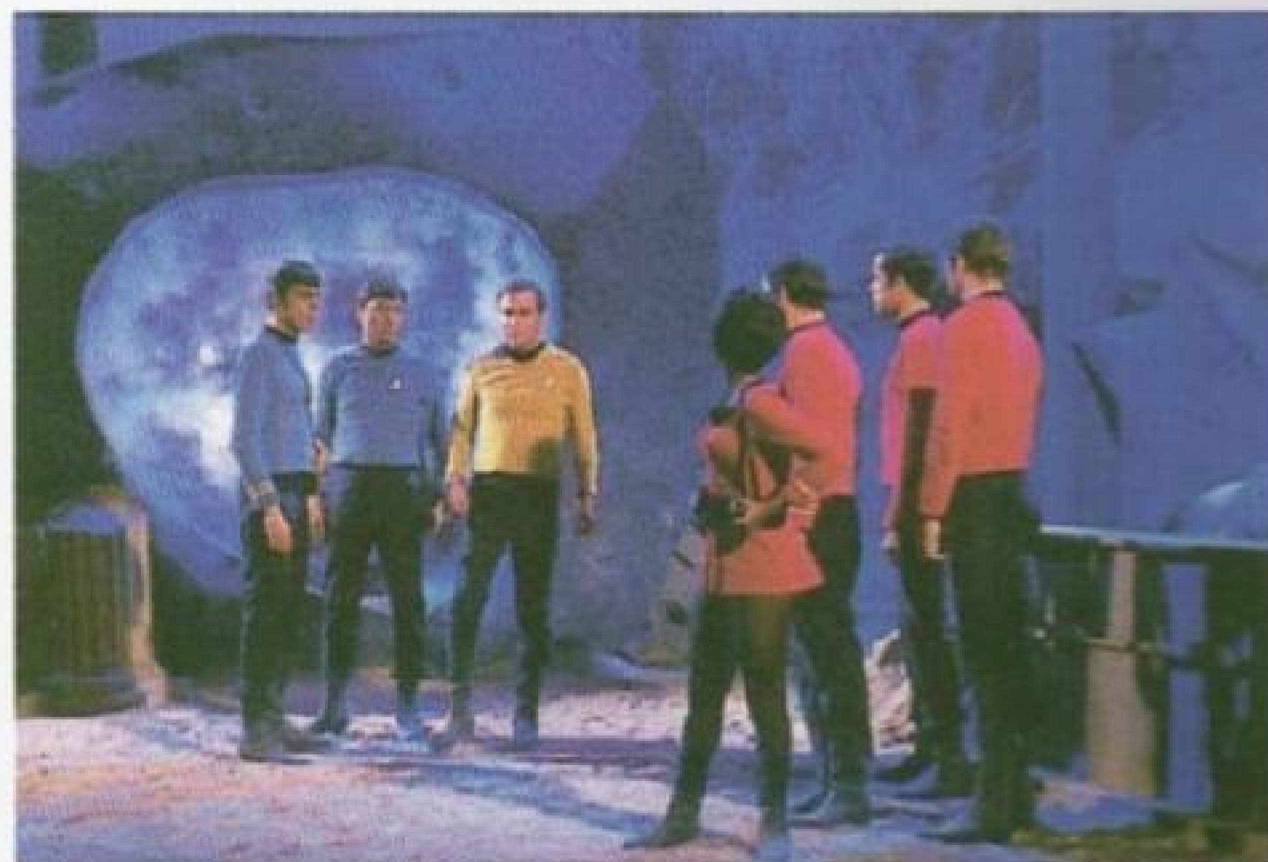
El episodio *La ciudad al borde de la eternidad*, que crítica y fans consideran uno de los episodios más apasionantes de la Serie Original, ganó en 1968 el Premio Hugo a la *Best Dramatic Presentation*. La versión original del guión, obra del escritor de ciencia-ficción Harlan Ellison, también ganó el *Writers' Guild of America Award*. No se menciona porque sí el redactado original, puesto que de éste al producto acabado hubo más de un cambio. El guión definitivo resulta, en muchos aspectos, muy distinto a la idea inicial, y un ejemplo significativo basta para ilustrarlo: el final.



Kirk, con el corazón destrozado, se ve obligado a aceptar un destino inevitable.

En la historia original, en el momento del accidente que mata a Edith Keeler, Kirk permanecía inmóvil mirando, sin reaccionar, y era Spock quien impedía que McCoy interviniera. Eso no podía funcionar en la continuidad de ***Star Trek***, puesto que los espectadores no iban a seguir aceptando a Kirk en su papel de "jefe" si éste se hubiera mostrado incapaz de actuar. En la versión final, por lo tanto, es Kirk quien detiene a McCoy, reafirmándose en su misión de líder, con todas las responsabilidades inherentes a ese puesto. Debido a esta y a otras alteraciones a las que fue sometido el guión original, Harlan Ellison se enojó mucho, protagonizando uno de los ejemplos más clamorosos de "insubordinación" entre los protagonizados por los autores de las historias de ***Star Trek*** cuando sus obras eran modificadas por la pluma de Gene Roddenberry. Harlan Ellison, que era –y es– uno de los autores de ciencia-ficción americanos más eclécticos e imprevisibles, se sintió ofendido por la injerencia del Creador de la serie y llegó a exigir que su nombre fuera borrado de los créditos del episodio, reemplazándolo con el seudónimo "Cordwainer Bird". Sin embargo, en un segundo momento retiró esta exigencia y, aunque hubieran trabajado en el episodio por lo menos tres personas, el guión de *La ciudad al borde de la eternidad* le fue atribuido a él.

Spock, McCoy y Kirk, de vuelta de su viaje al pasado.



TRES PERSONAJES, UN ÚNICO ROSTRO

Este apartado se dedica habitualmente a la presentación de un personaje famoso de ***Star Trek*** y del actor o actriz que lo interpreta. Esta vez, sin embargo, los personajes son tres, claro ejemplo de la gran versatilidad de Majel Barrett.

NÚMERO UNO

Primer oficial del comandante Pike durante la primera misión de la *U.S.S. Enterprise*, la Número Uno fue una de las pocas mujeres que desempeñó un cargo de responsabilidad en la Flota Estelar. Con el grado de teniente, ocupaba el segundo lugar del escalafón de mando.



Al lado, una bonita imagen de Christine Chapel, el rostro "clásico" de Majel Barrett.

CHRISTINE CHAPEL

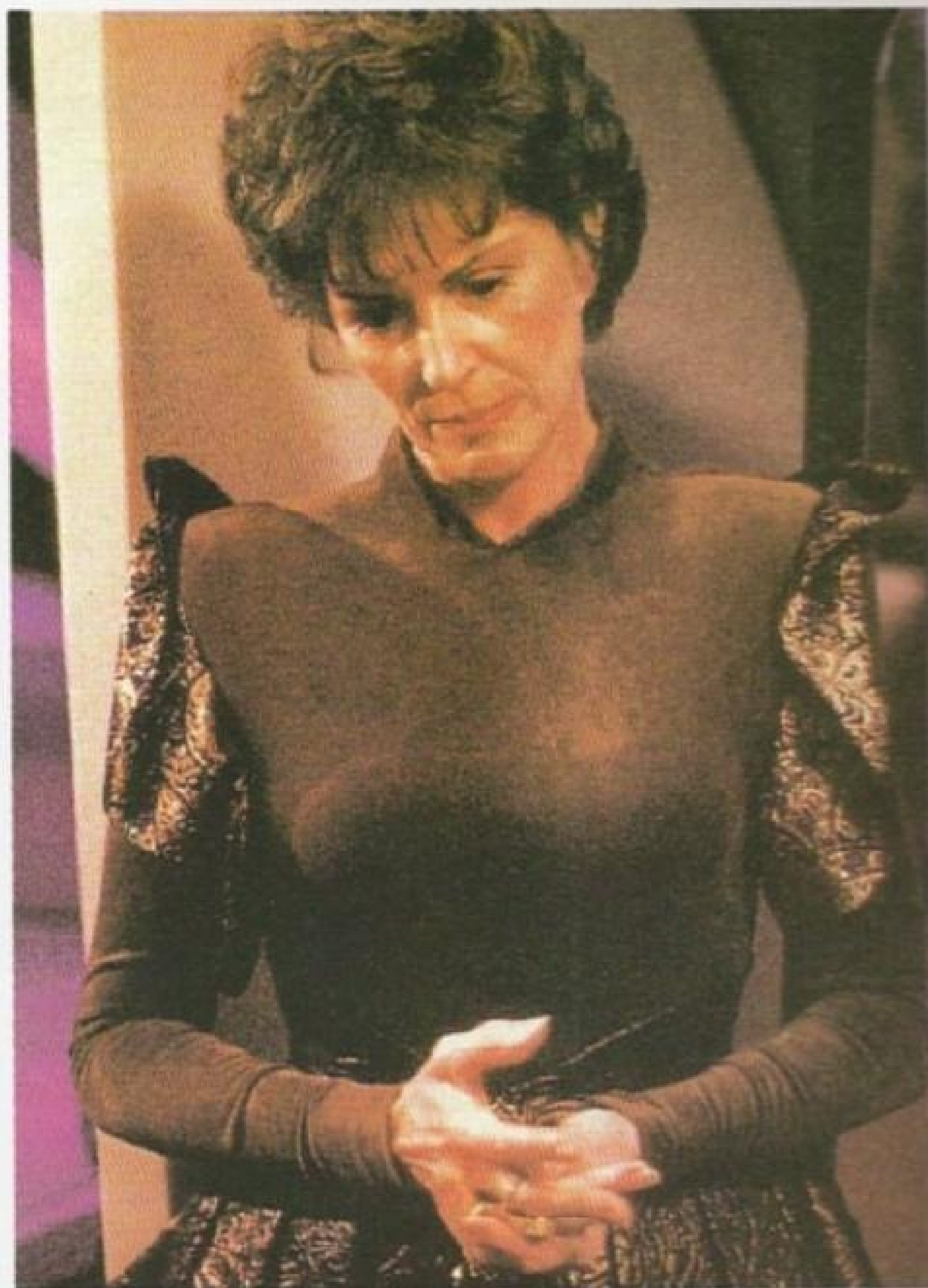
Se enroló a bordo de la *U.S.S. Enterprise* para encontrar a su prometido, Roger Korby, que había desaparecido, ayudando con sus conocimientos de enfermería al doctor McCoy. Tras descubrir que Roger había muerto a manos de un androide del planeta Exo III, Chapel prosiguió su carrera de oficial médico. El año 2270 se licenció en medicina, asumiendo el cargo de jefe de la enfermería de la nueva *U.S.S. Enterprise*. Y finalmente, el año 2286 obtuvo el traslado al Cuartel General de la Flota Estelar.

LWAXANA TROI

Madre de la consejera Deanna Troi, Lwaxana es, gracias a sus muchos títulos, embajadora del planeta Betazed. Como todos los betazoides, posee facultades telepáticas muy poderosas. Casada con un oficial de la Flota Estelar, el humano Ian Andrew Troi, enviudó cuando su hija Deanna tenía tan sólo siete años.

MAJEL BARRETT RODDENBERRY

Majel Barrett creció en Cleveland (Ohio), diplomándose en Artes Teatrales en el Flora Stone Mother College después de asistir durante un año a la facultad de Derecho. Fue a Nueva York para emprender la carrera de actriz y, más tarde, se trasladó a California, donde continuó estudiando interpretación con Anthony Quinn. El actor, impresionado por su talento, le consiguió un contrato con la Paramount, lo que le permitió participar en numerosas películas y series de televisión a comienzos de los años 60.



Majel Barret en el papel de la embajadora betazoide Lwaxana Troi, en **Star Trek:** *La nueva generación.*

En el año 1962 conoció a Gene Roddenberry y empezó a salir con él. Surgió entre ambos un gran amor y se casaron en Tokio, según el rito shinto-budista, el 6 de agosto de 1969. Barrett participó en muchas de las series de televisión realizadas en la época del primer ***Star Trek***, entre otras "Los Intocables", "El doctor Kildare" o "I Love Lucy". Actuó asimismo en muchos de los pilotos que Gene Roddenberry no lograría vender: *Planet Earth*, *The Questor Tapes* y *Spectre*. En ***Star Trek***, además de desempeñar los papeles de la Número Uno en el primer episodio piloto, de la enfermera Christine Chapel en la Serie Original y de la embajadora Lwaxana Troi en *Star Trek: La nueva generación*, Barrett trabajó además en la Serie Animada, prestando su voz al personaje de M'Ress, una experiencia que también repitió en las últimas series de la saga, en las que "animaba" con su voz a los ordenadores de las naves estelares de la Federación.







LA *GALILEO* Y OTRAS LANZADERAS

Las lanzaderas son vehículos espaciales de corto alcance, que sirven sobre todo para el transporte desde una nave estelar a la superficie de un planeta, o para viajes por el interior de un sistema solar. Muy a menudo se utilizan para el transporte de altos dignatarios alienígenas con



***La lanzadera espacial* NCC-1701/7, *más conocida como* Galileo.**



ORGULLO ITALIANO

Aunque entre la tripulación de las distintas U.S.S. Enterprise *nunca hayan abundado precisamente los personajes de origen italiano, no puede decirse lo mismo de los nombres de las lanzaderas. Entre ellas destacan la* Galileo, *la primera, y la más famosa de todas las lanzaderas, la* Fermi *y la* Columbus.







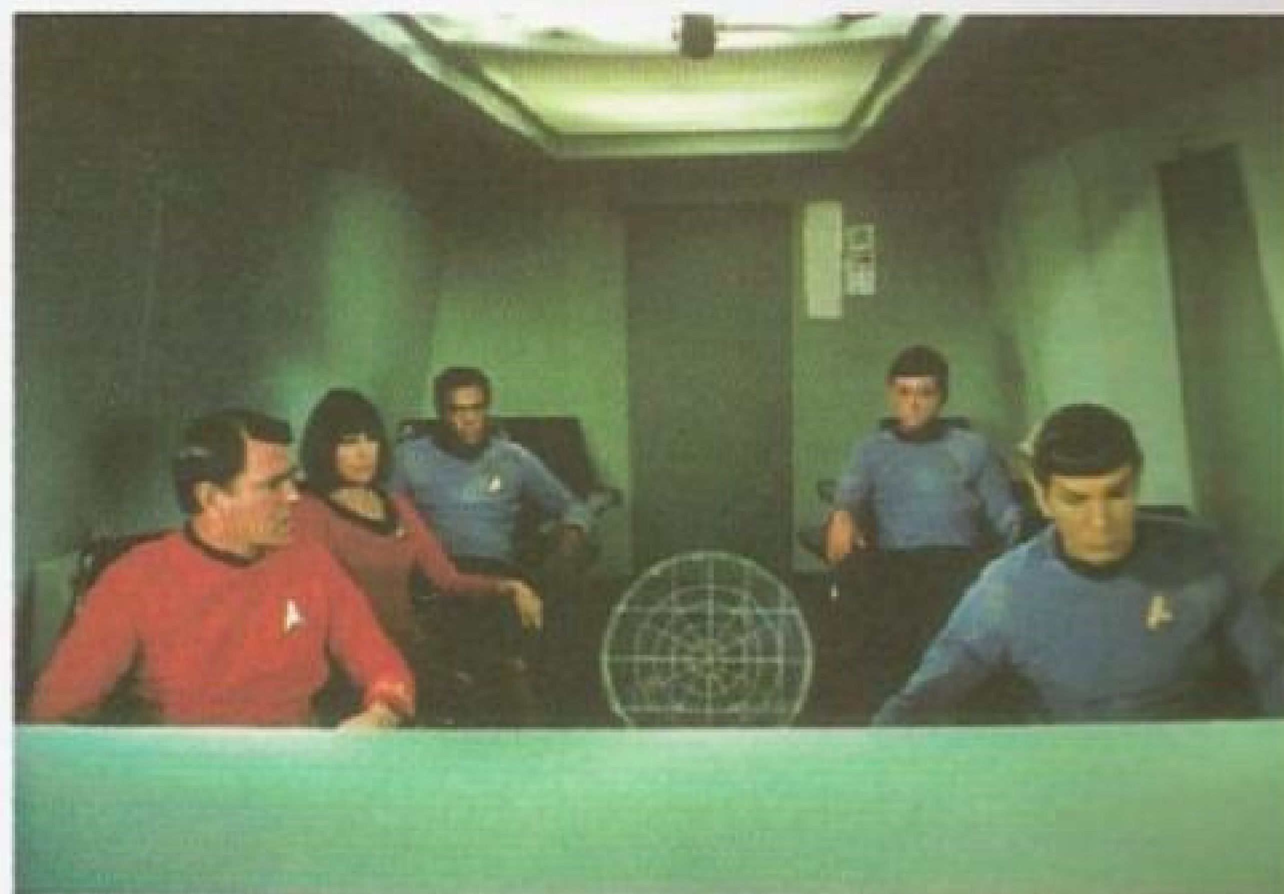
ocasión de ceremonias o eventos especiales, y tampoco es raro el caso de personas que tienen miedo al transportador y que sólo pueden desplazarse con las lanzaderas. Por esta razón, y para garantizar el transporte de personal en caso de avería del transportador, todas las naves estelares disponen de algunas lanzaderas.

La primera lanzadera que hizo su aparición en ***Star Trek*** fue la famosa *Galileo*, con sigla *NCC-1701/7*, que apareció hacia la mitad de la primera temporada de producción. Naturalmente las causas de este retraso hay que buscarlas en los elevados costes de ejecución de la maqueta a escala real.

A lo largo de los años, en las diferentes series y películas, han aparecido distintos modelos de lanzaderas. En su mayoría, están equipadas sólo para viajes a velocidad sub-luz y, contrariamente a las grandes naves estelares, prácticamente todas pueden aterrizar en la superficie de un planeta. No obstante, también existen lanzaderas especiales de largo alcance, capaces de desplazarse por el espacio a velocidades hiperespaciales, aunque sólo pueden sostenerlas durante períodos de tiempo breves.

PERDIDOS EN EL ESPACIO

Si bien a menudo las creaciones escenográficas nacen con fines visuales de espectacularidad, también hay objetos y situaciones en los que predomina una finalidad de historia, es decir vinculada a la trama y a la sucesión de acontecimientos. Tal es el caso de muchas lanzaderas que se han visto en **Star Trek** *que, en la mayoría de los casos, han resultado útiles por ser, frente a la cómoda y conveniente alternativa del transportador, ¡propensas a las averías y peligrosas! De hecho, muchas veces la presencia de una lanzadera sirve para crear situaciones dramáticas en las que algunos personajes se encuentran aislados en un vehículo que puede perderse con facilidad en el espacio, quedar destruido en un aterrizaje, o incluso desaparecer en una tormenta iónica. ¿Conseguirán nuestros héroes superar...?*



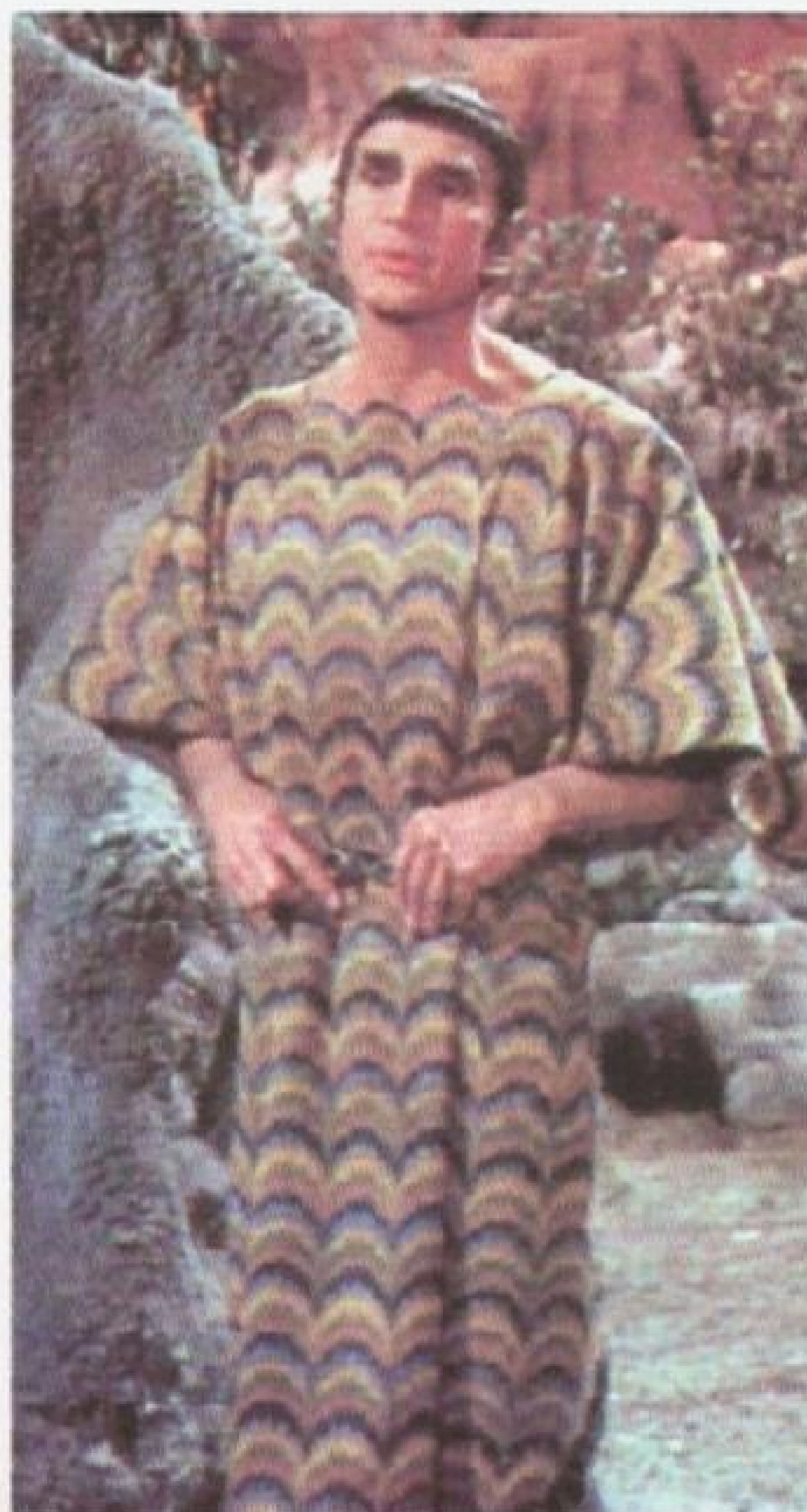
La tripulación de la U.S.S. Enterprise a bordo de la lanzadera Galileo.

LOS VULCANOS: UNA CIVILIZACIÓN SORPRENDENTE

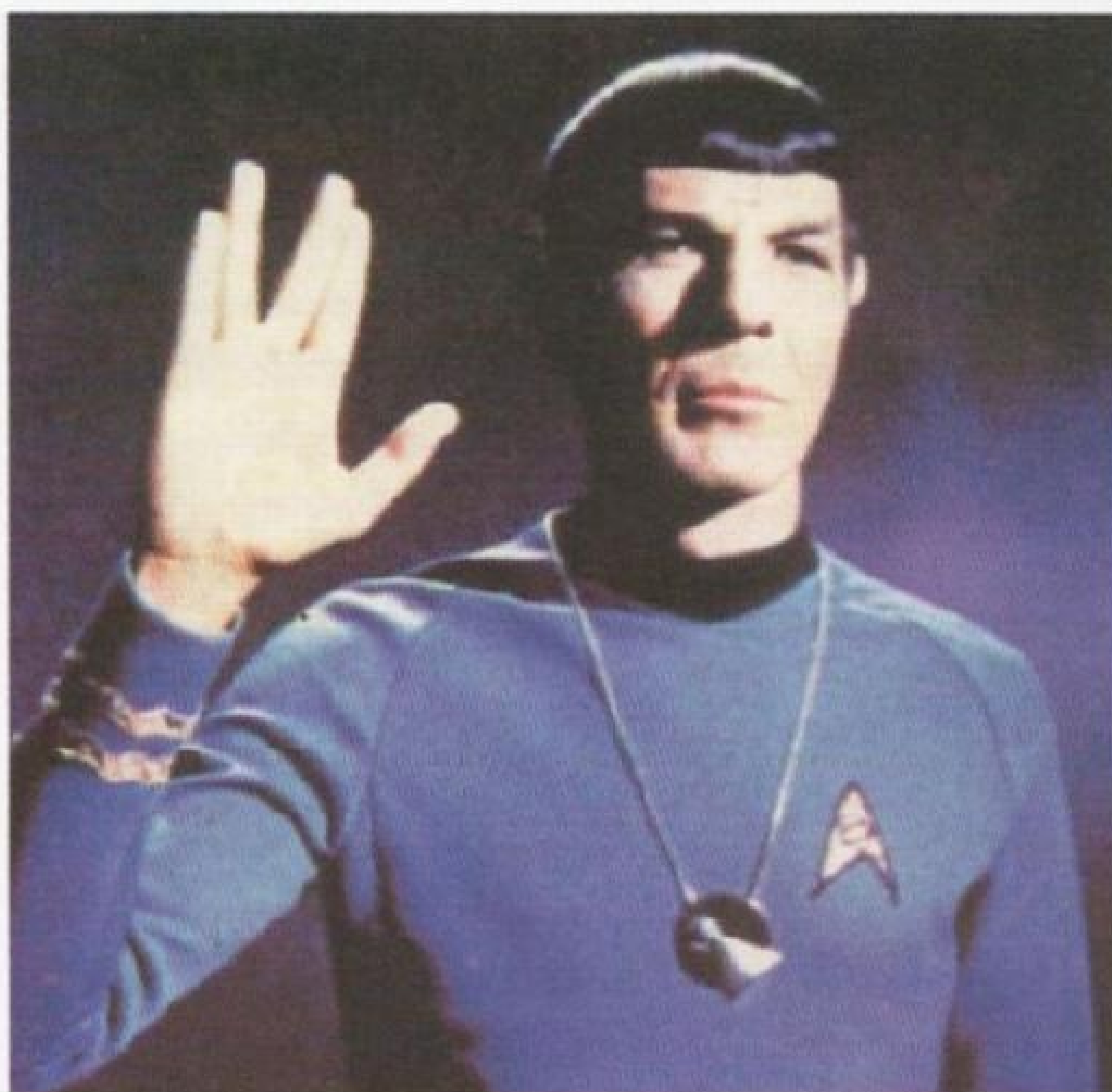
Mirando a Spock, resulta difícil creer que, en sus orígenes, los vulcanos fueron una raza salvaje y violenta. Fue sólo gracias a la reforma de Surak, ùn filósofo de la edad antigua considerado el padre de la civilización vulcana, que los antepasados de Spock empezaron a seguir el camino pacifista de la lógica, poniendo punto final a las luchas que asolaban su planeta. Surak enseñó asimismo a sus discípulos el arte del control de las emociones, característica fundamental de los vulcanos "actuales". No obstante, como siempre ocurre, la reforma provocó un cisma y un grupo de vulcanos contrarios a las enseñanzas de Surak prefirió abandonar Vulcano para asentarse en otros mundos. Estos fueron los fundadores del Imperio Romulano, cuya civilización mantuvo rasgos guerreros, fogosos y pasionales.



Los vulcanos, de fisiología muy resistente, tienen orejas puntiagudas que mejoran su sentido del oído, característica indispensable en la enrarecida atmósfera de su planeta. También cuentan con unos párpados dobles que protegen sus ojos del intenso sol de Vulcano. Gracias a sus poderes telepáticos pueden percibir los pensamientos de otras especies a través de la denominada "fusión mental", que les da la facultad de compartir la mente de aquellos a quienes tocan. Otra característica de los vulcanos es su capacidad de neu-



Surak, el filósofo pacifista que marcó el destino de la civilización vulcana.



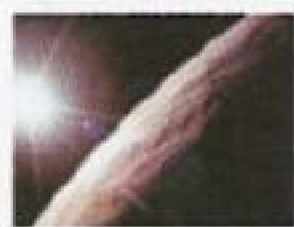
El colgante que Spock enseña en esta imagen es el símbolo de la I.D.I.C., la filosofía vulcana del amor hacia la diversidad y lo diferente.

vulcanos caen presa de un frenesí que les vuelve irreconocibles y que representa el contrapunto de sus vidas, desprovistas de emociones.

Sedientos de sabiduría, fascinados por los nuevos descubrimientos y por los usos pacíficos de la tecnología, los vulcanos aman la variedad, aplicando a ello su filosofía fundamental, sintetizada en la sigla I.D.I.C., o sea Infinita Diversidad en Infinitas Combinaciones. Eso fue lo que les empujó a explorar la galaxia en la época en que en la Tie-

tralizar a los agresores con una llave en el cuello que actúa sobre los centros nerviosos, dejando sin sentido al asaltante. Tras la reforma de Surak, la civilización vulcana se dedicó a la búsqueda de la lógica pura y de la supresión total de las emociones, que se logra mediante el ritual del Kohlinar. La cultura vulcana es muy rica en rituales que remontan sus raíces a un remoto pasado. Entre ellos, el "pon farr" se remonta a épocas anteriores a Surak, cuando los hombres luchaban a muerte para conquistar una compañera. Durante el "pon farr" ó "época del acoplamiento", que se repite cada siete años, los













rra se intentaba superar la velocidad de la luz. La casualidad hizo que se cruzaran con el primer vuelo terrestre con motores de hiperespacio, que Zefram Cochrane llevó a cabo el año 2063. Este encuentro histórico representó la primera piedra de la fundación de la Federación de Planetas Unidos, a la cual se irían sumando decenas y decenas de civilizaciones de la galaxia.

¡DOS GENIOS MEJOR QUE UNO!

Junto con el "Creador", Gene Roddenberry, la saga de ***Star Trek*** cuenta con otro... Gene, que los aficionados, jugando con la similitud entre el nombre Gene y la palabra "genio",



Una de las aportaciones más populares de Coon a Star Trek fue la invención de los klingon.

definen justamente como "el otro Genio" de ***Star Trek.*** Estamos hablando de Gene L. Coon, una de las personas cuya aportación resultó determinante en la realización del sueño de Roddenberry.

Roddenberry llamó a Gene L. Coon, famoso guionista y productor de series de televisión de Hollywood, para que colaborara en ***Star Trek*** en calidad de productor ejecutivo durante la primera temporada de la Serie Original. El "Creador" pudo entonces dedicarse a muchos otros problemas ligados a la producción, dejando entre las manos expertas de su amigo la tarea de cuidar en todos sus detalles la realización de la serie. Entre los méritos de Coon está sin duda el de haber instilado en cada capítulo de ***Star Trek*** esa pizca de humor que siempre caracterizaría la saga. Para que el tono de las discusiones entre los protagonistas y de las frases finales fuera alegre e irónico, Coon se sirvió de sus experiencias anteriores. Como guionista, había pasado a menudo del drama a la comedia, cosechando éxitos en ambos campos. Esta capacidad le permitió evitar siempre la parodia, convirtiendo a Kirk, Spock y los demás personajes de la Serie Original en auténticos héroes "de tres dimensiones". Pasó a la historia la decisión de Coon de que Kirk, en el capítulo *Parte de la acción*, condujera un coche bajo la mirada perpleja de Spock. Así como se convirtió en leyenda la escena –otra idea suya– de *La ciudad al borde de la eternidad*, en la cual Kirk tiene que justificar ante un policía de los años 30 la extraña forma de las orejas de Spock...

Hay más. A veces Coon "alumbraba" historias enteras, sacando la inspiración de los detalles menos pensados. Fue él, por ejemplo, el autor del guión de *El diablo en la oscuri-*





dad, que nació del simple encuentro con un monstruo de gomaespuma que le "presentaron" un día en su despacho. También fue él quien redactó la "Primera Directiva" y quien inventó a los klingons... permitiendo en definitiva que el proyecto de Roddenberry despegara de verdad.

Los dos autores eran grandes amigos, además de excelentes colaboradores: trabajaban codo a codo, y era fácil verles juntos discutiendo una idea, o intercambiando opiniones acerca de los capítulos a realizar. Hay que decir que su colaboración no se limitó a ***Star Trek***. ¿Un ejemplo? Cuando acabó la Serie Original, Roddenberry puso manos a la obra para crear nuevas series. Entre otras estuvo, en 1972, "The Questor Tapes", una historia basada en las aventuras de un androide muy evolucionado, construido para proteger la raza humana. Algunos rasgos de este androide iban a servir para caracterizar el personaje de Data en *Star Trek: La nueva generación*, pero lo que aquí interesa destacar es que fue Gene L. Coon quien escribió el guión del capítulo piloto de esta serie, que nunca llegaría a realizarse. De modo que la aportación de Gene L. Coon a ***Star Trek*** se vio limitada a la Serie Original. "El otro genio" murió de cáncer de pulmón en 1973, sin poder participar en el gran retorno de ***Star Trek*** a finales de los años 70.



Escena de El diablo en la oscuridad, *uno de los guiones creados por Gene L. Coon para* Star Trek.

LOS ÉXITOS EN LA GRAN PANTALLA

La respuesta a la aparición de *Star Trek: La película* no fue del todo positiva, a pesar del éxito de público. A un sector de los aficionados, deseosos de volver a ver su querida *U.S.S. Enterprise* y a su tripulación, la historia le pareció demasiado centrada en los efectos especiales, con perjuicio para la caracterización de los personajes. Parecía como si el hecho de haber querido apuntar demasiado arriba, realizando una película de gran impacto, hubiera llevado a sacrificar la sencillez y la inmediatez de la serie de televisión. Sin embargo, se intuía en este "regreso" de



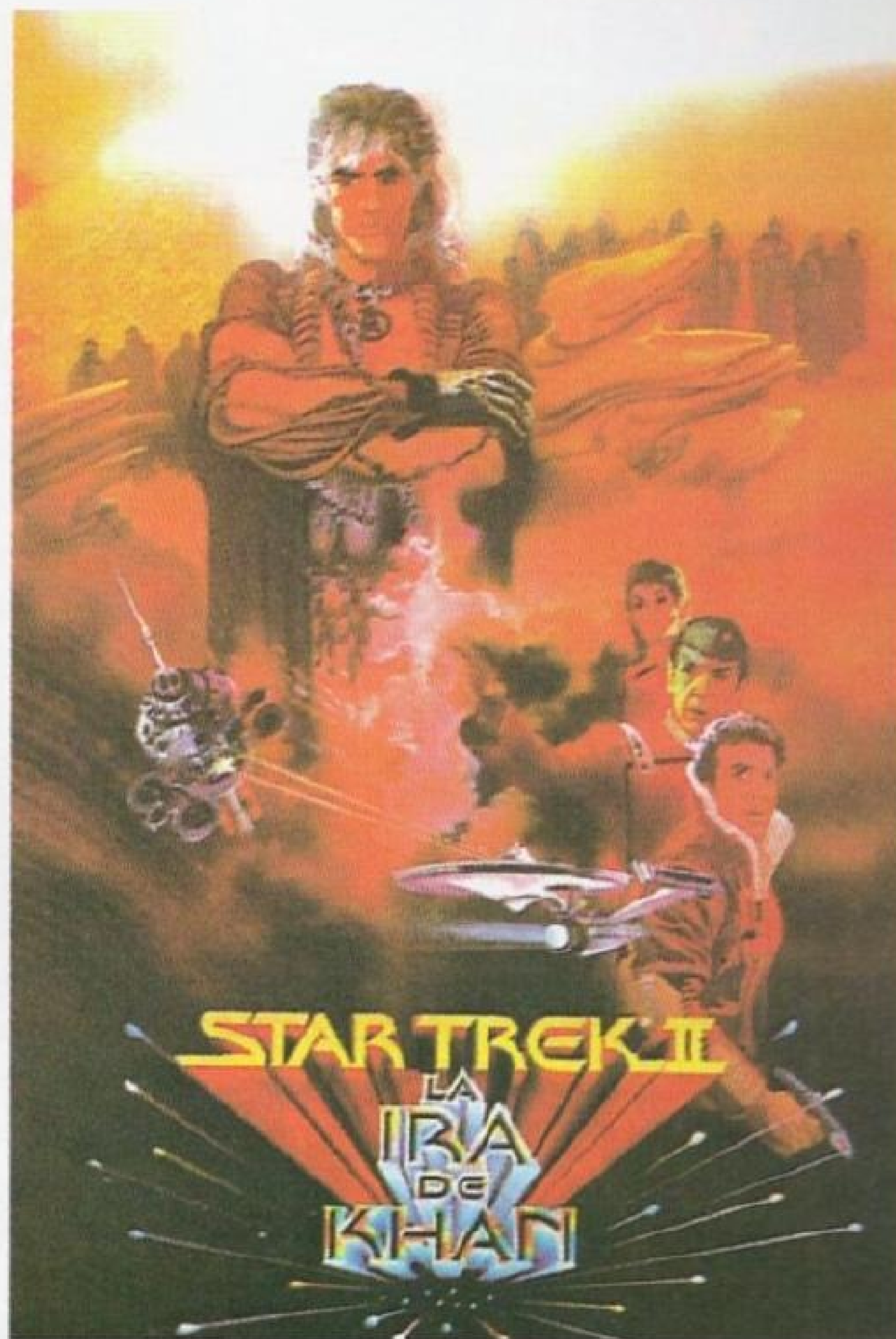
Star Trek la intención de los productores de emprender la realización de una serie de películas. Enseguida se planteó el interrogante acerca de la posible realización de una segunda película. Las premisas no faltaban: los ingresos por taquilla de *Star Trek: La película* en el mundo habían alcanzado la importante cantidad de 175 millones de dólares, los decorados ya se habían construido, el vestuario y gran parte de las maquetas estaban a punto... El coste de otra película no habría sido excesivo y, de hecho, la decisión de producir una segunda parte no tardó. Pero, al mismo tiempo, se adoptó una decisión que cambiaría de forma radical el curso de la historia de ***Star Trek***: quitar el control creativo de las manos de Gene Roddenberry. Los directivos de los estudios pensaban que el "Creador" de la saga prestaba demasiada atención a los detalles, lo que, desde luego, aumentaba la plausibilidad del producto, pero también sus costes. Frente a esta determinación, Roddenberry optó por renunciar, manteniendo sin embargo el cargo de asesor.

El nuevo productor, Harve Bennett, convirtió en los años siguientes la saga cinematográfica de ***Star Trek*** en un gran éxito de público, introduciendo algunos cambios de imagen y atmósfera respecto a la famosa serie de televisión. Tras estudiar los episodios de la serie, Bennett optó por concentrarse en temas típicamente "cinematográficos", como las relaciones personales, sobre todo las basadas en historias de venganza, y en el dinamismo de la acción. Tampoco dudó en trasladar al ámbito de la ficción lo que ya era un hecho real: ¡el paso de los años! Desde los tiempos de la Serie Original, William Shatner y sus compañeros ha-

bían cambiado mucho: nada impedía que los personajes que habían interpretado también envejecieran. De modo que las aventuras de la *U.S.S. Enterprise* se desplazaron quince años hacia adelante, con una radical transformación de su ambientación. Los transportes para explorar planetas desconocidos ya eran un capítulo cerrado para Kirk, Spock y McCoy, que bajarían definitivamente a la Tierra para dar clase en la Academia.

Bennett produjo la segunda película, *Star Trek II: La ira de Khan*, con un presupuesto reducido, lo que no impidió que se convirtiera en un gran éxito de taquilla. Las batallas en el espacio, el heroísmo de los personajes y su credibilidad convirtieron a esta película en uno de las secuelas de más éxito, volviendo a situar a ***Star Trek*** entre las prioridades de la Paramount.

Sin embargo, la muerte de Spock había dejado un gran vacío en el universo que los aficionados amaban desde hacía tanto tiempo. Bennett decidió llenarlo de inmediato, de acuerdo con Leonard Nimoy, que para la ocasión también se situó detrás de la cámara, desempeñando el papel de director de la tercera película de la nueva saga: *Star Trek III: En busca de Spock*. Una vez completada la tripulación gracias a la "resurrección" de su primer oficial vulcano, todo volvía a ser posible.



***El cartel de la segunda película de la saga,* Star Trek II: La ira de Khan.**

continuará

UNAS PARTIDAS DE FIZZBIN

¿Cómo matar el tiempo en las largas y aburridas noches de viaje por el espacio? ¡Vaya una pregunta! ¡Jugando una partidita de fizzbin!
La radio subespacial emite una suave melodía, los amigos se sientan alrededor de una mesa... y si la moral está baja, una reconfortante copita de cordrazina: ¡el efecto está garantizado!

CORDRAZINA - Estimulante muy poderoso, utilizado por el personal médico de la Federación. La concentración del fármaco es tan elevada que son suficientes dos mililitros del mismo para reanimar a una persona afectada por un shock. La cordrazina constituye la base de otro medicamento, la tricordrazina, que se suministra por vía subcutánea y tiene efectos específicos en el sistema nervioso central.

FIZZBIN - Juego de cartas en teoría originario del planeta Antares IV, pero en realidad fruto de la imaginación de James T. Kirk, que utilizó este juego, modificándolo, para engañar a los guardias de Sigma Iotia II. Las reglas son bastante complicadas y absurdas, ya que cambian los martes y cuando es de noche. Además, la misma carta puede tener valores distintos dependiendo de las otras que ya se tengan en la mano.

RADIO SUBESPACIAL - Método de comunicación que envía señales electromagnéticas estándar a través del subespacio, con velocidades que superan con mucho la de la luz. La radio subespacial, que permite salvar las enormes distancias que separan planetas y naves estelares, que resultarían infranqueables bajo las leyes del espacio relativista normal, se inventó alrededor del año 2168. En el espacio de la Federación existe una densa red de estaciones subespaciales que desempeñan el papel de repetidores y amplificadores, incrementando aún más la velocidad de dichas comunicaciones.



UN LOBO EN EL REDIL

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Wolf in the Fold*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
Robert Bloch
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
John Fiedler	Hengist
Charles Macauley	Jaris
Pilar Seurat	Sybo

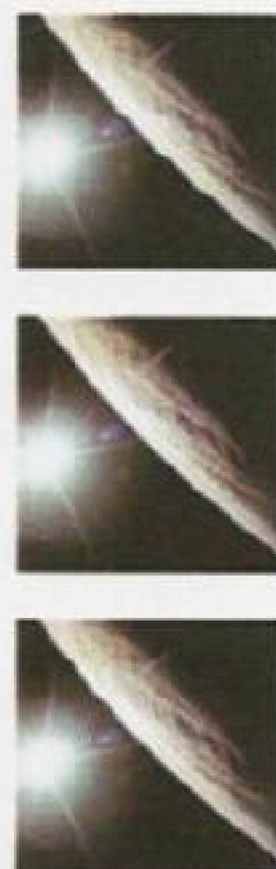
Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* se encuentra en órbita alrededor del planeta Argelius II, en el que se encuentra Scotty recuperandose de un grave accidente en la sala de máquinas. Una noche, el jefe de ingenieros invita a una hermosa bailarina a dar una vuelta por los alrededores del bar en el que actúa la mujer y, ante la envidia de Kirk y McCoy, sale con ella del local. Al cabo de poco, encuentran a la muchacha muerta y Scotty es sorprendido "in fraganti" con un cuchillo ensangrentado en la mano. Sin embargo, el ingeniero no recuerda nada de lo ocurrido...

UN THRILLER DE AUTOR

La cortina de la ducha, la mano, el cuchillo... ¿quién, entre los apasionados del cine no ha entendido ya de qué se trata? ¡Pues claro! Se trata de "Psicosis", la inmortal obra maestra del gran Alfred Hitchcock. Hay una relación entre esa gran película y este célebre episodio de ***Star Trek***. De hecho, el autor del guión de *Un lobo en el redil* fue el escritor Robert Bloch, que también escribió la novela en la que se inspiró *Psicosis*. Para elaborar la trama del episodio, Bloch se basó en una historia que él mismo había escrito en 1961 para una serie de televisión presentada por el actor Boris Karloff. En ella se narraban las aventuras de un Jack el Destripador de gran longevidad, que lograba "adueñarse" de otros cuerpos para poder seguir con sus matanzas. Como auténtico experto en el género, Bloch consiguió combinar magistralmente misterio, horror y ciencia-ficción, transformando el alma del verdugo londinense en una entidad capaz de viajar a través del espacio y del tiempo.



Para enfatizar la atmósfera de este episodio, en todo parecido a un thriller, se decidió que el personaje de Hengist -el malvado-, debía vestir de negro, mientras que el gobernador Jaris llevaba una larga túnica ondulante. Para la escena del trance de la mujer de Jaris, el director de fotografía, Jerry Finnerman, situó la cámara justo en la vertical de la mesa: el choque que provoca el cambio repentino de puntos de vista, junto con la inquietante



Scotty observa horrorizado el puñal que le incrimina en un asesinato que él no recuerda haber perpetrado.



El capitán Kirk con la espectacular bailarina que se convertirá en víctima del feroz delito.

música compuesta por Gerald Fried, convierten esta escena en una de las más interesantes de toda la Serie Original desde el punto de vista del lenguaje visual. En este episodio también puede observarse el cuidado con que se disimula un pequeño defecto físico de James Doohan, el intérprete de Scotty. El actor perdió un dedo de la mano derecha durante la II Guerra Mundial, y esta pequeña minusvalía puede ser detectada por un espectador con buena capacidad de observación en distintos episodios de ***Star Trek***. Sin embargo, en *Un lobo en el redil*, prestando atención puede verse un primer plano de su mano derecha... con todos los dedos en su lugar. ¡Donde fracasan medicina y ciencia, triunfa tranquilamente la pequeña pantalla!



LA MÁQUINA DEL JUICIO FINAL

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Doomsday Machine*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y guión:
Norman Spinrad
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Sol Kaplan
Efectos ópticos:
Cinema Research Corporation
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
William Windom	Comodoro Decker

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Planetas devastados, lunas destruidas y una nave espacial en las últimas, al mando de un comodoro desesperado, solo y delirante. Éste es el espectáculo que se presenta inesperadamente ante los ojos de la tripulación de la *U.S.S. Enterprise*. Kirk se traslada a bordo de la nave semi-destruida, la *U.S.S. Constellation*, para que el comodoro Decker le explique lo ocurrido. La historia que narra el oficial es tremenda. Una terrible nave-máquina ha destruido el planeta al que se había trasladado su tripulación en un intento de salvarlo, ha neutralizado la nave y continúa su sanguinario viaje por la galaxia.

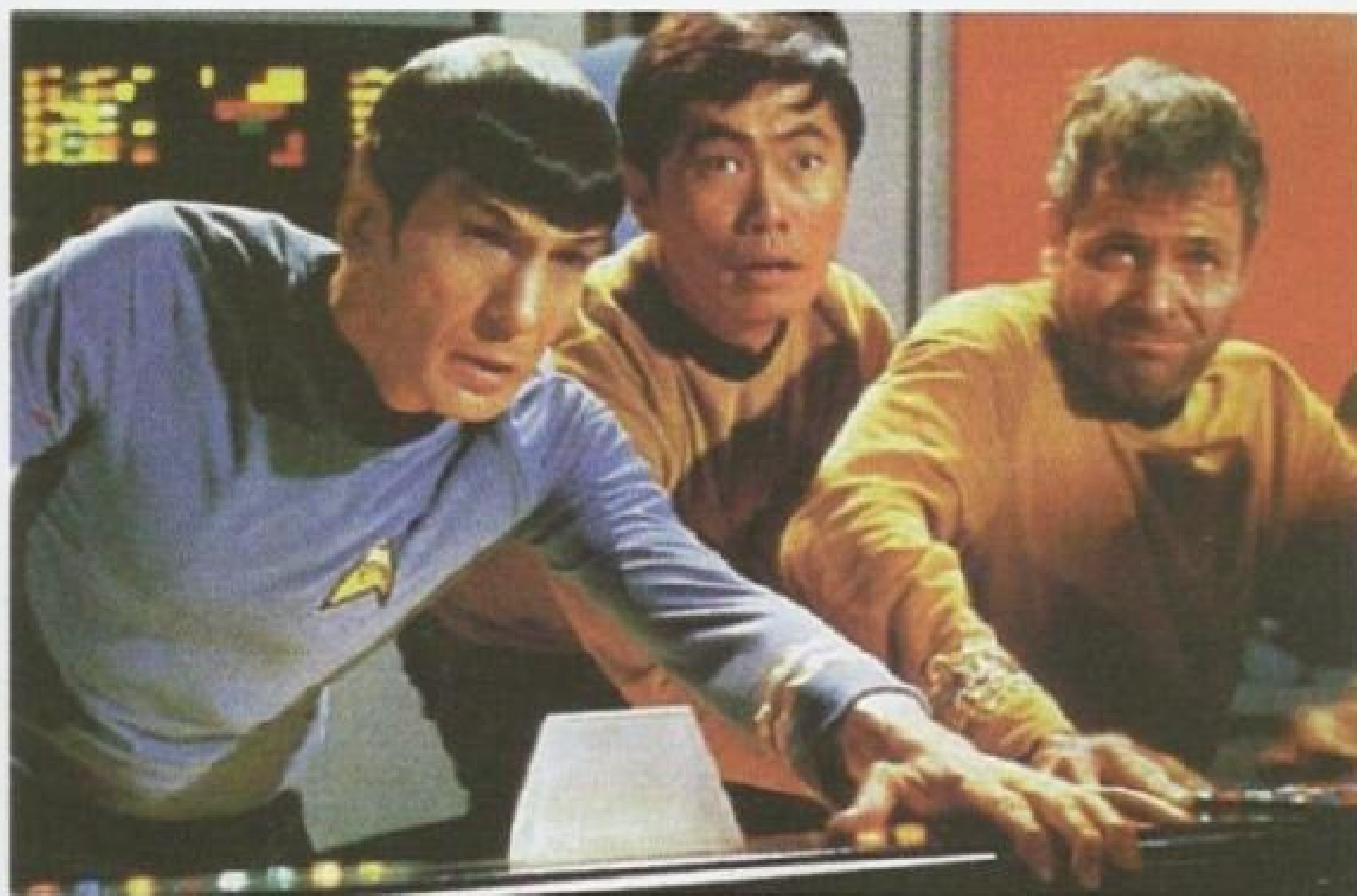
LA LOCURA DEL COMODORO



La U.S.S. Enterprise, cara a cara con la infernal "máquina del juicio final".

Fue la innegable profesionalidad del actor William Windon, intérprete del Comodoro Decker, lo que hizo que el rodaje de este episodio resultara mucho más fácil. Windon, identificándose completamente con el desesperado oficial, supo expresar con enorme eficacia y verosimilitud la tensión, la locura y el sentimiento de culpa que torturan al personaje, derrotado por la fuerza despiadada de la máquina a la que se ha enfrentado.

Para su interpretación de Decker, el actor tuvo en cuenta los detalles más nimios, decidiendo expresar la tensión psíquica del personaje con su obsesivo manoseo del cartucho de datos. Es un gesto que recuerda a los cinéfilos apasionados el de Humphrey Bogart en "El motín del Caine" (1954), donde, interpretando al loco capitán Queeg, el famoso actor jugueteaba sin parar con unas pequeñas bolas. Al igual que muchos de los mejores episodios de la Serie Original, éste también fue escrito por un conocido autor americano de ciencia-ficción, Norman Spinrad, que había debutado con sus primeros cuentos a principios de los años 60 y que había publicado su primera novela el año anterior a la redacción del guión de este episodio. En su texto, Spinrad había descrito la terrible "máquina del juicio final" de forma algo distinta a como fue presentada definitivamente ante el público: recubierta de pequeñas armas alienígenas, el temible robot presentaba sobre el papel un aspecto mucho más tecnológico.



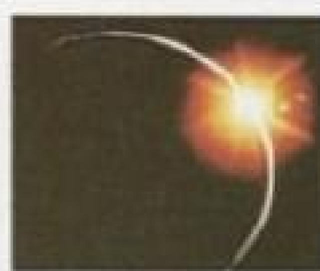
Spock, Sulu y el comodoro Decker a punto de jugarse el todo por el todo.

RENOVACIÓN Y CONTINUIDAD

Siete protagonistas, siete papeles interpretados con rotundidad, siete figuras en primer plano bajo la luz de los focos: cada uno dotado de una personalidad muy definida y de un rol bien diseñado. Es éste el nuevo equipo, el equipo de mando de la *U.S.S. Enterprise* NCC-*1701-D*, siete personajes extraordinarios destinados a reemplazar a los héroes de la Serie Original.

Entre los protagonistas de *Star Trek: La nueva generación* no hay personajes secundarios o de soporte; la interpretación coral y la ausencia total de conflictos o tensiones constituyen la diferencia principal respecto a la Serie Original: en el puente de mando de la nueva *U.S.S. Enterprise* reinan la colaboración y la confianza más absolutas. ¿Quiénes son estos nuevos héroes? En primer lugar, hay que mencionar al hombre que ha tomado el mando: el capitán Jean-Luc Picard –interpretado por Patrick Stewart–, que representa la sabiduría, la autoridad de la madurez, el valor y la fuerza basados en la experiencia. Su primer oficial, William T. Riker (Jonathan Frakes), en cambio, es un nuevo modelo de brazo derecho: un hombre de acción, que explora personalmente los medios desconocidos, dejando al capitán seguro en la nave. Es como si, en cierta manera, el papel de Kirk se hubiera desdoblado, delegando los aspectos más arriesgados y juveniles en Riker, que también ha heredado de Kirk el papel de seductor. La "mirada alienígena" de la serie la pone un androide, Data (Brent Spiner), del todo incapaz de sentir emociones, al igual que Spock... y sin embargo, deseoso de volverse humano, hasta el punto que evoluciona "emotivamente" imitando a sus compañeros y formando poco a poco su propia identidad. La presencia de un "disminuido" a bordo no es una sorpresa, si tenemos en cuenta que ***Star Trek*** tiene la costumbre de romper tabúes: tenemos a Geordi LaForge (LeVar Burton), ciego de nacimiento, primero piloto y más tarde jefe de ingenieros en la nueva *U.S.S. Enterprise*. También encontramos al klingon Worf (Michael Dorn), símbolo de la paz con los antiguos enemigos klingons que, aun manteniendo su identidad cultural de fieros guerreros, se han convertido en aliados de la Federación. La presencia femenina es muy importante a bordo,







empezando por la consejera Deanna Troi (Marina Sirtis), la psicóloga betazoide, que es consultada para abordar los problemas más profundos. Muy profesional, aunque con una faceta maternal muy fuerte, es la doctora Beverly Crusher (Gates McFadden), que se encuentra a bordo junto con su hijo Wesley (Wil Wheaton), un joven de dotes geniales. Muy pronto aprenderemos a conocerlos, al igual que a otros personajes asimismo extraordinarios, como la eficiente Tasha Yar, Guinan, la misteriosa entidad alienígena Q y muchos, muchos más...

Los protagonistas de Star Trek: La nueva generación.



LA *U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D*

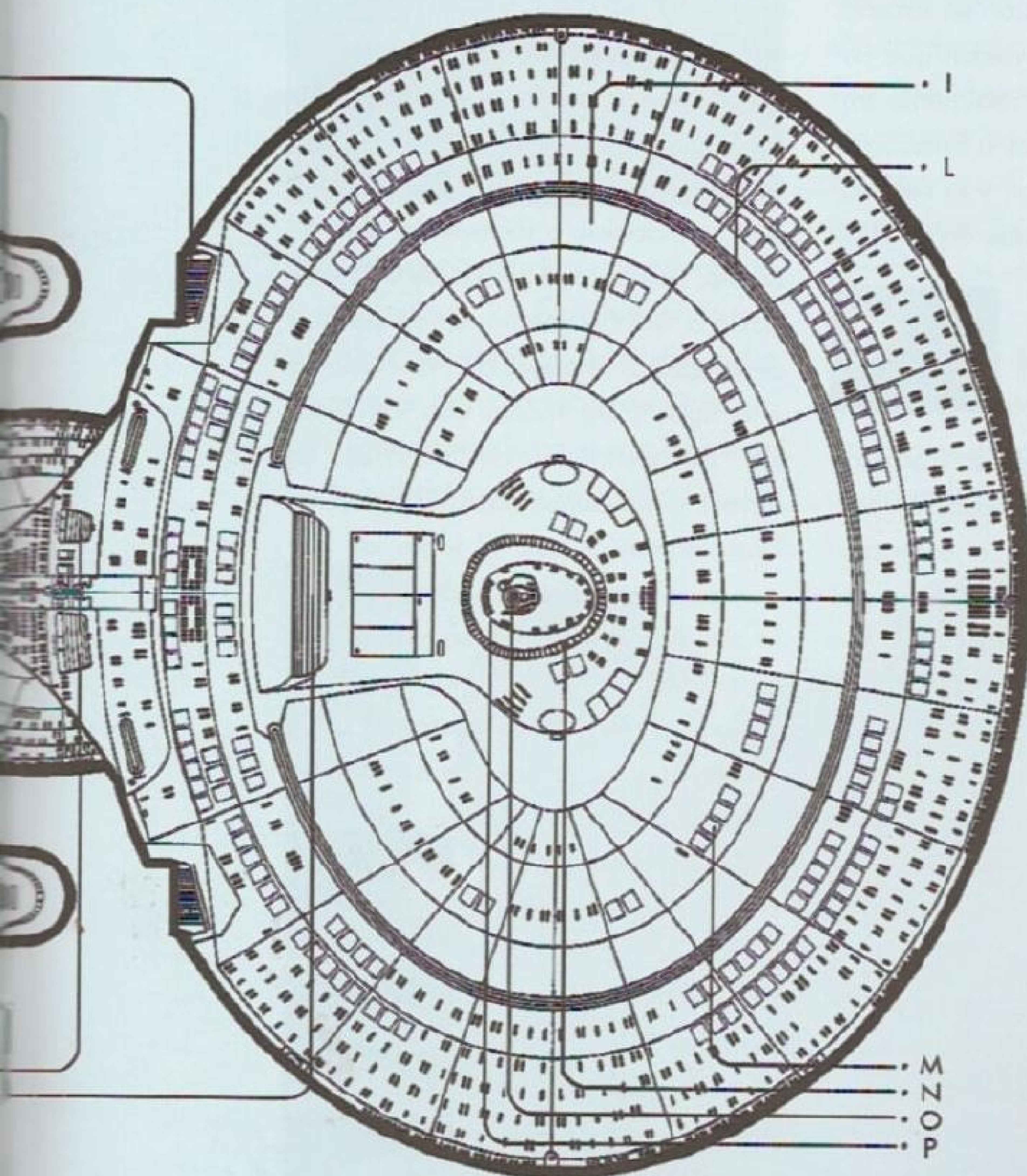
Esta nave, de clase *Galaxy*, protagonista de la serie *Star Trek: La nueva generación*, es dos veces más larga que la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-A* original, y tiene un volumen ocho veces mayor. Su estructura se divide

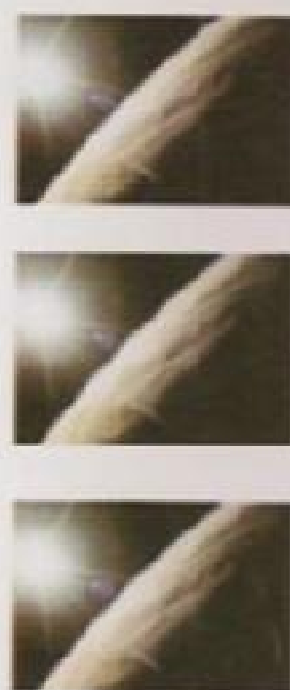
A · Motores de impulso de la sección de disco (babor/estribor).
B · Colectores Bussard (babor/estribor).
C · Sección de ingeniería (Sección de combate).
D · Motor de hiperespacio.
E · Puntos de conexión umbilical.
F · Motor de impulso principal.
G · Hangares de lanzaderas 2 y 3.
H · Hangar de lanzadera principal.
I · Sección principal (Sección de disco).
L · Batería fáser dorsal.
M · Cápsula de salvamento (ejemplo).
N · Plataforma de sensores (superior).
O · Puente de mando.
P · Galería de observación.





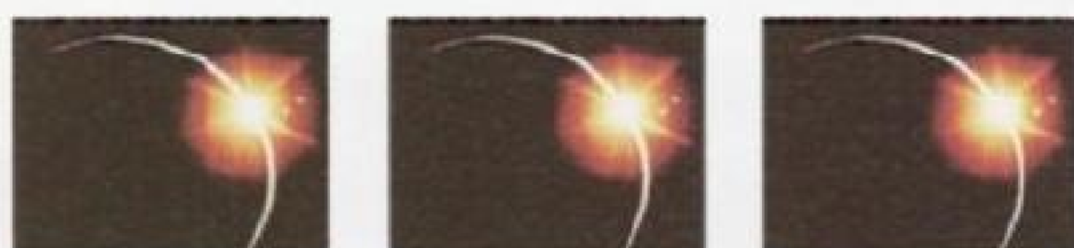
en una sección de popa, que incluye los motores de hiperespacio y la subsección de ingeniería con la sala de máquinas, y una sección de proa en forma de disco, en la cual se encuentran los alojamientos, los múltiples laboratorios y la enfermería. En caso de emergencia, las dos secciones son separables. El puente de mando está ubicado, como de costumbre, en la parte superior de la sección de proa. Las medidas de la nueva *U.S.S. Enterprise* también responden al hecho de que la nave acoge, entre tripulación y familias, a más de mil personas.





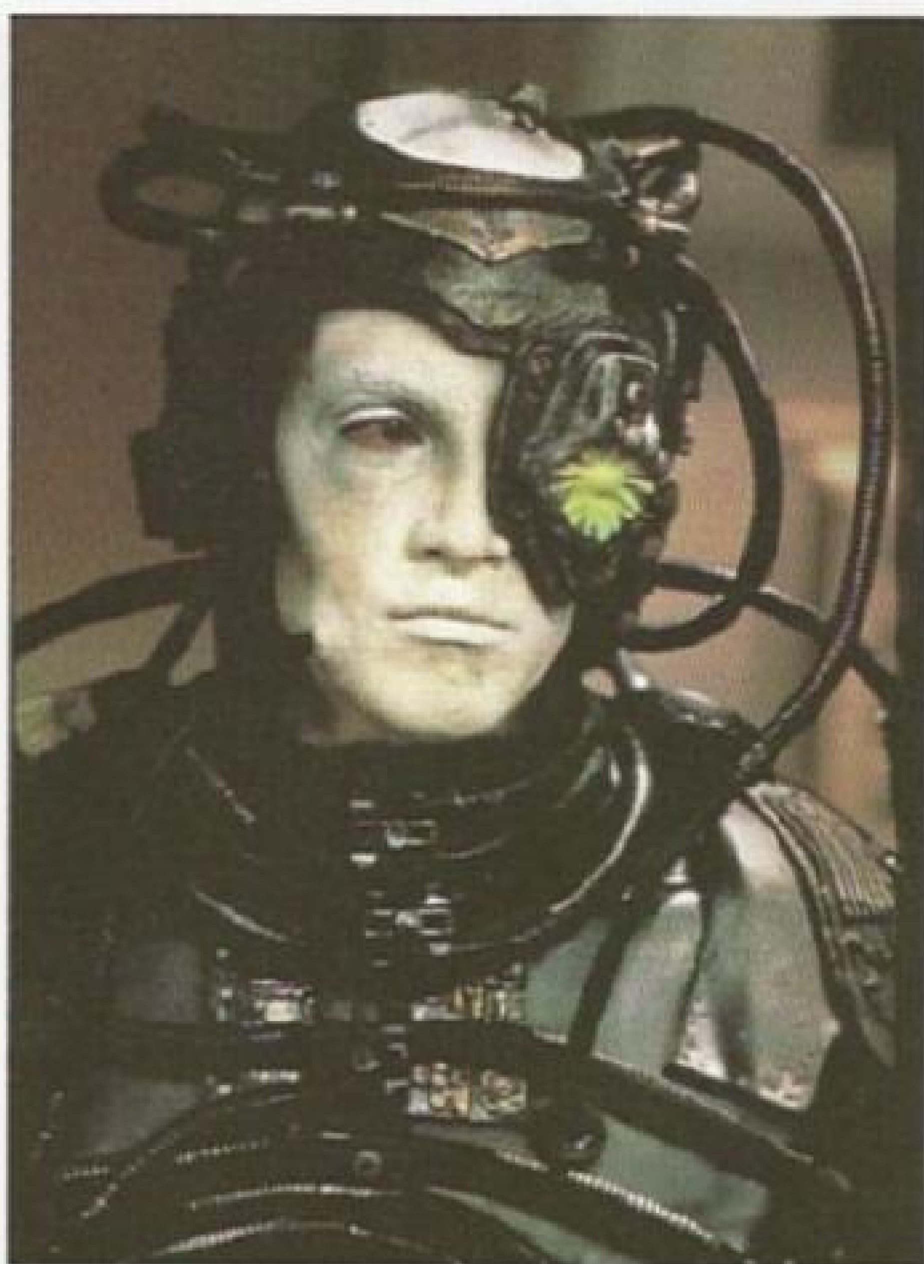
SINFONÍAS DE LOS NUEVOS MUNDOS

Con la llegada de *Star Trek: La nueva generación*, el universo de ***Star Trek*** iba a sufrir cambios radicales: antiguos enemigos iban a desaparecer o a convertirse en nuevos aliados, al tiempo que nuevas razas alienígenas iban a hacer su aparición en escena. El primer golpe que tuvieron que encajar los trekkers fue realmente importante. Nos referimos a la alianza entre el Imperio Klingon y la Federación, enemigos históricos en la Serie



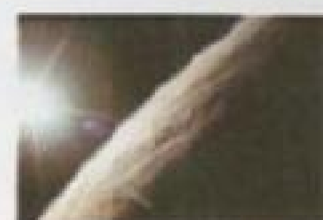
Original. Coherente con la tradición "Trek", esta alianza reflejaba lo ocurrido en el mundo real: el escenario geo-político de la nueva serie no podían ignorar el final de la guerra fría y la irrupción de una nueva era en la política mundial gracias a la "perestroika" de Gorbachev. De modo que los klingons, que en el ***Star Trek*** original representaban a la Gran Potencia Enemiga enfrentada a una Federación que era una metáfora de los Estados Unidos, pasaron a ser sus aliados. En cambio, los romulanos estaban, por razones desconocidas, ausentes y sólo reaparecieron cuando la serie ya llevaba tiempo emitiéndose. A falta de viejos enemigos, había que crear algunos nuevos. El primer intento consistió en la aparición de los ferengi, comerciantes sin escrúpulos que se dedicaban sólo a acumular riquezas. Ya desde el principio, no se trató de enemigos muy encarnizados y acabaron firmando un pacto de no interferencia con la Federación, permitiéndoles ésta "ocupar", comerciando, el nuevo mercado. Sin embargo los ferengi, tanto debido a su aspecto algo ridículo, como por su falta de una verdadera sed de conquista, no podían desempeñar el papel de "verdaderos enemigos". De modo que los "malos" por definición de *Star Trek: La nueva generación* iban a reducirse básicamente a dos. El lugar de honor le corresponde obviamente a Q, la entidad todopoderosa y casi omnipresente que con su incesante hostilidad -o más bien hostigamiento- hacia la raza humana constituye un desafío continuo e invencible para la tripulación de la nueva *U.S.S. Enterprise*. El segundo lugar lo ocupan los borg, seres mitad orgánicos y mitad cibernéticos, que están guiados por una conciencia colec-




Un borg, ser mitad orgánico y mitad cibernético. Los borg aparecieron en Star Trek con la llegada de la nueva serie de televisión.

tiva. Muy poderosos y completamente inhumanos, los borg tienen la capacidad de asimilar, convirtiéndolos en nuevos borg, a seres de otras razas, integrando los conocimientos de tales individuos –y en definitiva de toda la raza– en su propia conciencia colectiva.





En la lista de "malos" también merecen figurar los cardasianos, raza compleja y muy belicosa, con una larga y terrible guerra a sus espaldas. Sin embargo, los cardasianos no son analizados en profundidad hasta *Star Trek: Espacio profundo nueve*, lo mismo que los ferengi, los bajoranos y otras razas que han hecho sólo apariciones fugaces en *La nueva generación*. De esta forma, el escenario de potencias militares y políticas creado por *Star Trek: La nueva generación*, totalmente renovado, iba a desarrollarse gradualmente, dando vida a una galaxia realmente diversa.


John DeLancie y Corbin Bernsen, dos distinguidos representantes del Continuum Q.

UNA NUEVA GENERACIÓN DE FANS

"¡*Si faltan Kirk, Spock y McCoy esto no es* **Star Trek!**". Este fue el grito de los aficionados cuando, el año 1987, la nueva serie *Star Trek: La nueva generación* hizo su aparición en el universo de ***Star Trek***.

Este escepticismo se debía sobre todo al hecho de que, en el pensamiento colectivo de los fans, el mito se había desarrollado a partir de las



Spock y McCoy contemplan con recelo la nueva serie de televisión y a los nuevos personajes destinados a ocupar su sitio en el puesto de mando.

figuras de los personajes protagonistas. Incluso la mayoría de los actores que habían interpretados aquellos papeles, y que seguían actuando en las películas de la saga, se oponían con rotundidad a la idea de un nuevo ***Star Trek***. DeForest Kelley (McCoy) hizo una declaración contundente: *"Sólo existe un* **Star Trek**, *y es el nuestro"*, mientras que William Shatner (Kirk) manifestó la misma perplejidad de muchos fans, preguntando por qué *"sin el cast que conocemos y en una época distinta, también quieren llamarlo* **Star Trek**". James Doohan (Scotty) formuló una crítica todavía más dura, afirmando que las nuevas aventuras no eran nada más que un intento de *"engañar al público"*. Incluso el comedido Leonard Nimoy (Spock), tenía serias dudas: *"Tuvimos suerte al tener éxito con nuestros personajes, y no sé si van a poder lograrlo de nuevo"*.



No faltaron algunas voces optimistas, como la de Nichelle Nichols (Uhura), que declaró: *"Detrás de todo esto está el genio de Gene Roddenberry. Si ya lo hizo una vez, no hay motivo para que no vuelva a conseguirlo"*. También a Walter Koenig (Chekov) le gustaba la idea de una nueva serie del todo distinta a la original: *"Si tiene éxito, va a ser por sus propios méritos y, si fracasa, no va a afectarnos a nosotros"*.

Entre los fans, las reacciones fueron del todo esquizofrénicas, reproduciendo como un eco las declaraciones contradictorias de los actores: inmediatamente se formó un nuevo grupo de fans entusiastas de la nueva serie, mientras que un sector importante de los antiguos trekkers nunca quiso admitir que *Star Trek: La*

nueva generación formara parte del mundo de ***Star Trek***. No importaba que su creador fuera Gene Roddenberry, no importaba que sus guionistas fueran los mismos que los de la Serie Original: los personajes habían cambiado y ya no estaba la *U.S.S. Enterprise* original. Por lo tanto, no era ***Star Trek***.

Pero los grupòs de nuevos aficionados, que al principio permanecieron casi en la sombra, se fueron ampliando gradualmente. A medida que los capítulos se iban sucediendo y los personajes y las historias mejoraban, el número de fans se ampliaba sin parar, integrando en sus filas nuevos aficionados, demasiado jóvenes para recordar la Serie Original. *Star Trek: La nueva generación* se convirtió en el programa de mayor audiencia en Estados Unidos, precedido tan sólo por la legendaria "Wheel of Fortune". Ya había nacido una nueva generación de aficionados: ¡Gene Roddenberry los había conquistado, ganando el desafío y creando un nuevo mito!

Picard y Riker, los nuevos oficiales al mando de la U.S.S. Enterprise, consiguieron atraer a la serie a una "nueva generación" de fans.



NO HAY TRES SIN CUATRO

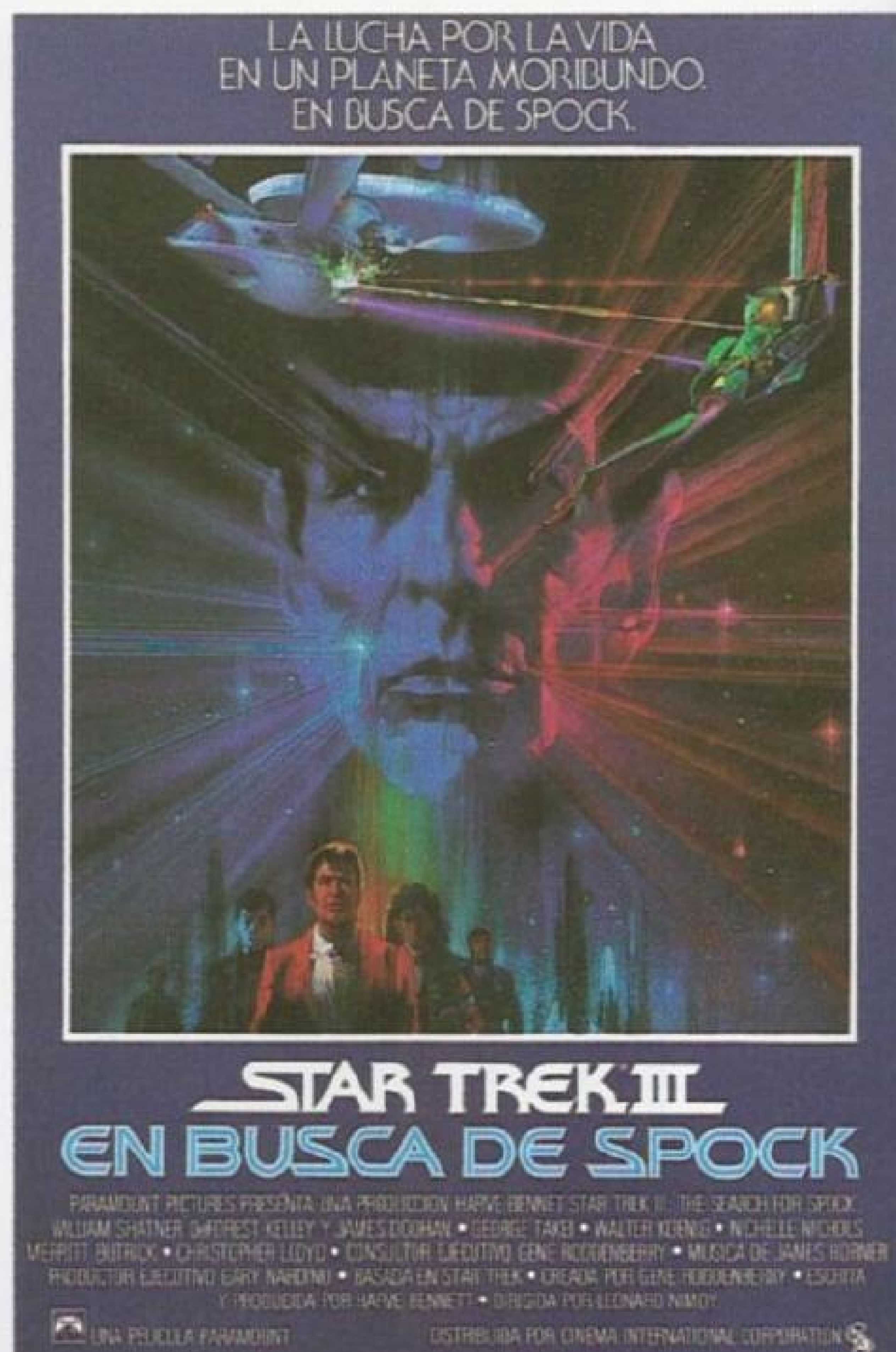
Si al final del segundo largometraje de ***Star Trek*** los aficionados habían quedado estupefactos por la muerte de su venerado señor Spock, no fue menor su sorpresa cuando se estrenó



Star Trek III: En busca de Spock, el 1 de junio de 1984. En la tercera película, dirigida por el mismo Nimoy, la resurrección de Spock tenía como contrapunto una nueva e igualmente grave pérdida: la de la *U.S.S. Enterprise*. La nave estelar, que siempre había sido un "personaje principal" más, al lado de los protagonistas de la saga, con los que había vivido y envejecido, había llegado al final de su camino. Su destrucción, decidida tras largas discusiones entre Roddenberry y Harve Bennett, iba a dejar un gran vacío. Pero la desesperación inicial dejó paso a la esperanza: si Spock había resucitado, ¡también podía hacerlo la *U.S.S. Enterprise*! De modo que, incluso antes de que se apagara el eco de los comentarios sobre el tercer capítulo cinematográfico de la saga, empezaron a circular rumores acerca de la realización de una cuarta película. La espera no era injustificada: al final de *Star Trek III: En busca de Spock* se podía leer: *"...Y la aventura continúa"*. Una nueva película era, por lo tanto, inevitable.

Sin embargo, eran muy pocos los que podían imaginar el camino que iba a emprender ***Star Trek*** en su cuarto episodio en la pantalla grande. La tercera película había introducido unos cambios radicales, con un

***Abajo, el cartel de la tercera película de la saga,* Star Trek III: En busca de Spock.**



aumento de la importancia de los personajes "menores" y de los "huéspedes": Uhura, Sulu, Chekov, Scotty, Sarek, Saavik, David, se habían integrado mucho más en la historia de lo que había ocurrido con anterioridad. El mérito de ello correspondió en gran parte a la presencia de Nimoy en el plató; su dirección fue mucho más autorizada que autoritaria. Gracias a la gran baza de Nimoy, todos los actores que participaban en el rodaje tuvieron la sensación de que, más que ser dirigidos, eran asistidos, más que guiados eran coordinados. Todos se sintieron mucho más implicados en el proyecto y colaboraron espontáneamente en la caracterización de los distintos personajes, otorgándoles una profundidad y una presencia muy fuertes y evidentes.

Si, por un lado, esta nueva actitud coral representaba una herencia importante, aunque difícil, por el otro las novedades que se habían introducido en la trama habían provocado un verdadero "cataclismo narrativo": la *U.S.S. Enterprise* estaba destruida, Spock todavía no era el mismo, la tripulación se había convertido en un grupo de amotinados... Después de un corte tan radical, ¿cuál podía ser el futuro de ***Star Trek***? Encontrar una historia adecuada era muy difícil: no se podía correr el riesgo de decepcionar al público. Nimoy, que había recibido la invita-



Una imagen del tercer largometraje de la saga: el malévolo Kruge rodeado por sus hombres.

ción de la Paramount para dirigir la nueva película tres semanas antes de que la tercera fuera distribuida en los cines, quería explicar una historia en la cual Kirk & Co. tuvieran que resolver una situación creada bien por un malentendido, bien por problemas ecológicos o científicos. Al mismo tiempo, quería realizar una película que fuera divertida y desenfadada. La trama fue tomando forma poco a poco: primero se optó por un viaje a través del tiempo, luego se decidió que los protagonistas llegaran al mundo actual... Tras decidir cuándo, faltaba encontrar el por qué... Para justificar el salto hacia atrás en el tiempo, se buscó entonces un problema que resultara insoluble en el siglo XXIII sin un retorno al XX. Nimoy, que siempre había tenido gran interés en el problema de la extinción de especies animales, pensó en las ballenas: sus moles resultaban interesantes desde un punto de vista cinematográfico y su canto podía servir como base para la banda sonora. La historia empezaba a tomar forma...

continuará

SINCRETISMO ESPACIAL

En la frontera entre la posibilidad cuasi-científica y la imaginación, el mundo de ***Star Trek*** contempla la existencia de seres incorpóreos, que, al fin y al cabo, no son muy distintos de los espíritus y los fantasmas de la tradición popular... Lo que no evita que, en el campo tecnológico, se planteen cosas tan extremadamente sofisticadas como los cascos de neutronio puro.

FORMAS DE VIDA INCORPÓREAS - Las formas de vida sentientes en la galaxia son muchas y también es variada en extremo la forma en que pueden manifestarse. Normalmente, una forma de vida sin cuerpo consta de un esquema complejo de energía, plasma o gas, que puede existir en el espacio o en las atmósferas de los distintos planetas. Algunos de estos seres incorpóreos pueden asumir una forma sólida, como los organianos, mientras que otros, como los nativos de Zetar, necesitan un cuerpo huésped para poder interactuar con los humanos.

NEUTRONIO - Se trata de una materia tan densa que la nube de electrones de los átomos se colapsa y sus núcleos están en contacto entre ellos. Algunas estrellas de neutrones expulsan de manera natural esta materia cuando en su superficie se producen explosiones. Un casco de nave espacial compuesto de neutronio puro no puede ser alterado por ningún arma, ya sea fásica o fotónica.

ORDENES GENERALES DE LA FLOTA ESTELAR - Se trata de una serie de reglas que guían el comportamiento de los oficiales en las misiones, tanto en el interior como en el exterior del espacio de la Federación. La orden más importante y básica es la Número Uno, también llamada Primera Directiva. Esta orden prohibe la interferencia en el desarrollo natural de una sociedad.



EL DIABLO EN LA OSCURIDAD

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Devil in the Dark*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumentoy guión:
Gene L. Coon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Ken Lynch	Vanderberg
Barry Russo	Giotto

Producción:
Desilu en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

En una colonia minera de la Federación, un ser desconocido siembra la muerte entre los mineros. La criatura parece imparable: es capaz de atravesar las rocas, y deja tras de sí una estela de ácido. La única pista sobre el fenómeno es que su primera aparición coincidió con el hallazgo de unas extrañas esferas de silicio en las profundidades de la mina... Este curioso indicio permitirá descubrir que incluso la apariencia más terrible puede ser engañosa.

UNA GRAN PRUEBA DE HUMANIDAD

"The show must go on" Si existe una frase capaz de resumir la esencia de la identificación íntima y absoluta con el trabajo que se da entre los profesionales del mundo del espectáculo, es sin duda ésta. Y lo que ocurrió durante el rodaje de *El diablo en la oscuridad* no es otra cosa que un perfecto ejemplo, que confirma esta esencia.

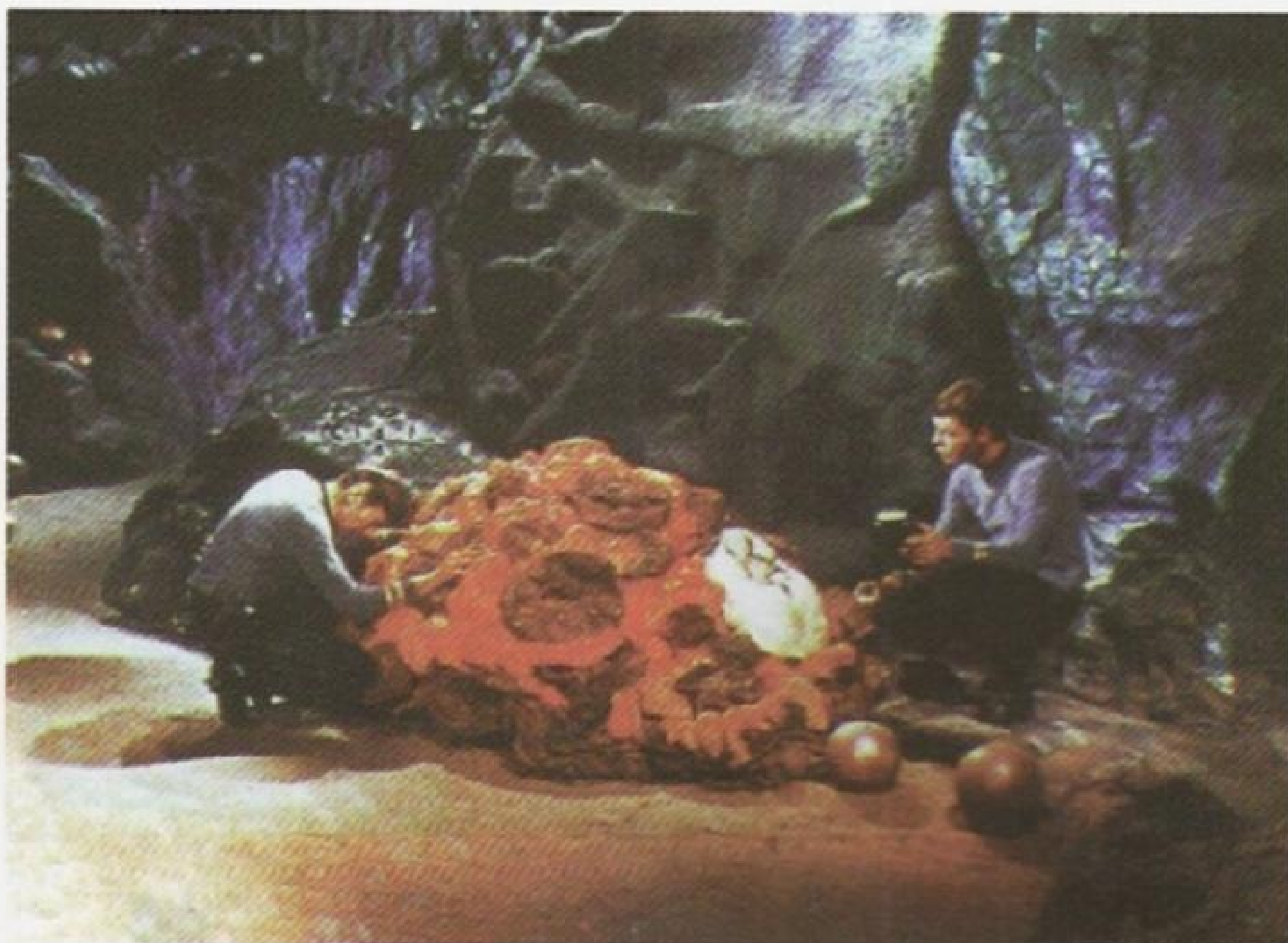
Fue justamente una mañana, durante el rodaje de este episodio, cuando William Shatner recibió la trágica noticia de la muerte de su padre. El actor trató inmediatamente de reservar un vuelo para reunirse con su familia en Miami, pero la primera plaza disponible era en un vuelo de tarde. Para no pasar las horas siguientes en una espera angustiosa, a pesar de su dolor, William Shatner decidió sobreponerse y terminar el trabajo del día.





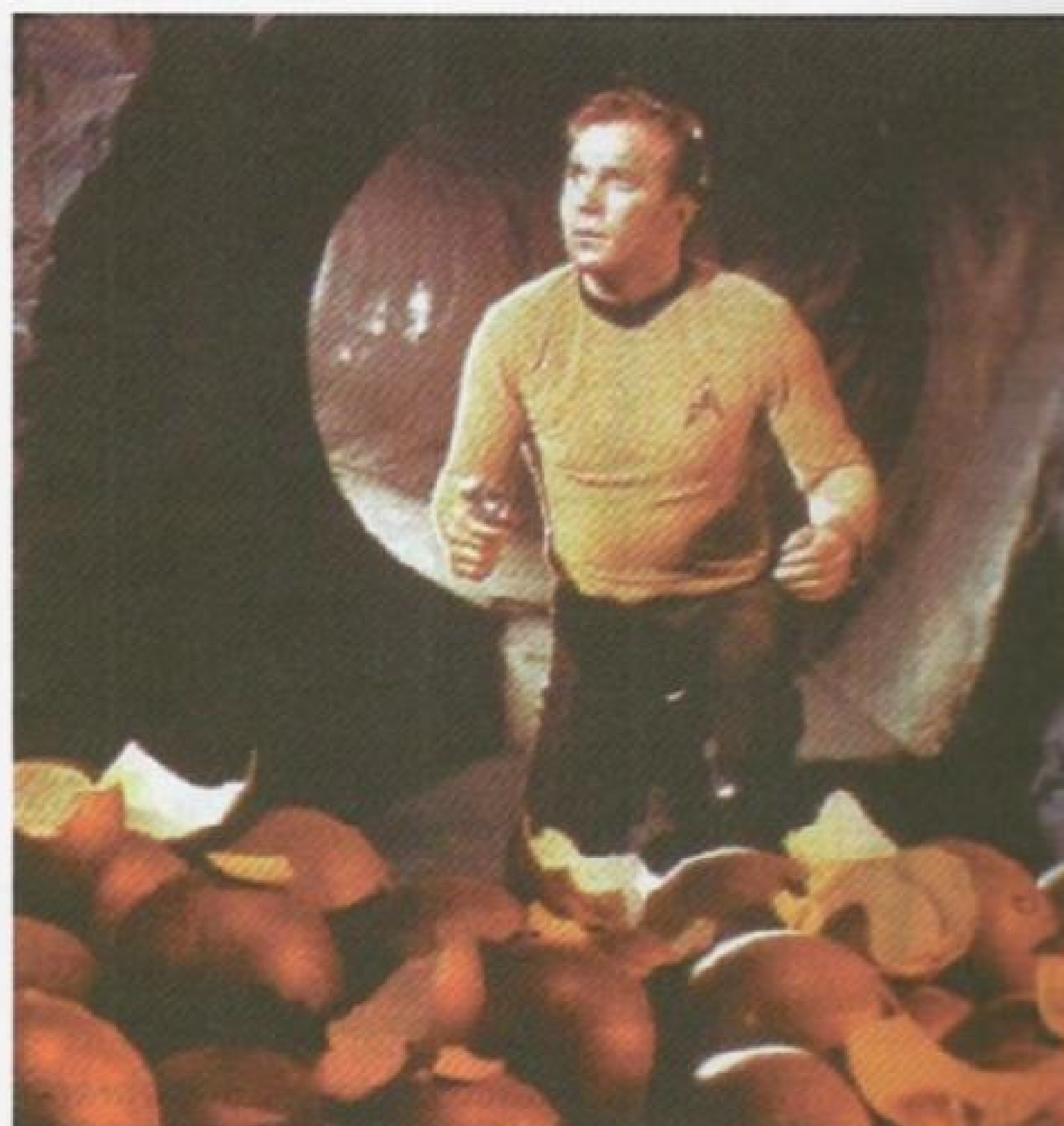


En aquellas difíciles horas se dio cuenta de hasta qué punto todos los que trabajaban en el plató estaban a su lado. Sobre todo su colega, Leo-



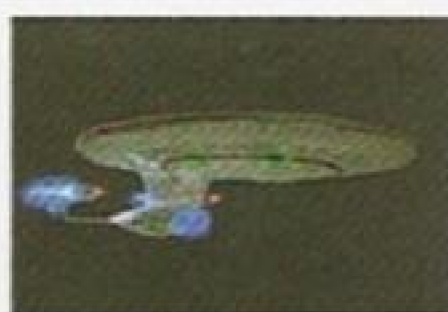
Spock, junto con McCoy, en la escena en que realiza la fusión mental con la monstruosa criatura.

nard Nimoy, y el director de fotografía, Jerry Finnerman, le ayudaron muchísimo, aportándole el calor y el apoyo que necesitaba. Finalmente, Shatner pudo irse para asistir al entierro.



Kirk en la galería en la que se encuentran las extrañas formaciones esféricas de silicio.

El azar quiso que la escena que había que rodar a su regreso fuera aquella en que Spock lleva a cabo la técnica de la fusión mental vulcana con la criatura alienígena, y en esta escena estaba previsto que pronunciara las palabras: *"¡Dolor! ¡Dolor!"*. La tensión en el plató se podía palpar, ya que todo el mundo temía que la escena, con su dramatismo, removiera la herida reciente del corazón de William Shatner. Éste mismo explicaría más tarde que, para quitar dramatismo al momento, al asumir el papel del capitán Kirk, en lugar de contestar a Spock con la frase de rigor prevista en el guión, replicó: *"¡Que le den una aspirina!"*... La tensión bajó de golpe: todo el cast y los técnicos llenaron el plató de risas y Shatner se sintió realmente "en casa", rodeado por sus mejores amigos.



UNA BROMA QUE TERMINÓ BIEN

A veces, incluso las situaciones más casuales pueden constituir fuente de sorpresas... y de ideas. Un ejemplo de ello es el argumento de este episodio, ideado por el autor/productor Gene L. Coon tras una visita "informal" que un día le hizo un especialista en maquillaje y efectos, Janos Prohaska. Janos llevaba un "traje" realmente original: una prenda de espuma que había preparado para el último episodio de En los límites de la realidad, *que le hacía parecer -en teoría- una ameba gigante. De la broma a la idea de espantosa criatura de* El diablo en la oscuridad, *sólo hubo un paso. Y más tarde, el disfraz quedaría ligeramente modificado, eliminando las partes que correspondían a piernas y brazos de quien lo llevaba y añadiendo una especie de burbuja blanca.*

ARENA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Arena*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Joseph Pevney
Argumento y guión:
Gene L. Coon, según una historia de Fredric Brown
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Doctor Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Caroline Shelyne	Metron

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La colonia del planeta Cestus III es destruida por una nave de gorns. Los gorns son reptiles inteligentes que reclaman ese territorio como propio. La *U.S.S. Enterprise* no puede permitir que el genocidio de sus colonos quede impune, y sale en persecución de la nave enemiga. Durante la persecución, ambas naves penetran en el territorio de los metrones, una raza poderosa y desconocida; éstos capturan las naves y conducen a sus dos capitanes a un planetoide desierto. Allí, el humano y el gorn deberán enfrentarse, y el perdedor será destruido, ¡junto con toda su tripulación!

EL DINERO NO LO ES TODO

Al enfrentarse al complejo y articulado mundo de ***Star Trek***, puede ocurrir que alguien se pregunte si se trata del resultado final de un proyecto bien definido desde un principio o si se ha ido desarrollando a lo largo del tiempo, ajustándose día tras día a las necesidades y circunstancias de cada momento.



Un primer plano del terrible gorn, tal vez no muy expresivo, pero desde luego impresionante.

La verdad, como ocurre a menudo, está a medio camino. Al proyecto inicial se añadieron gradualmente variaciones, que luego se convertirían en constantes, determinando episodios sucesivos.

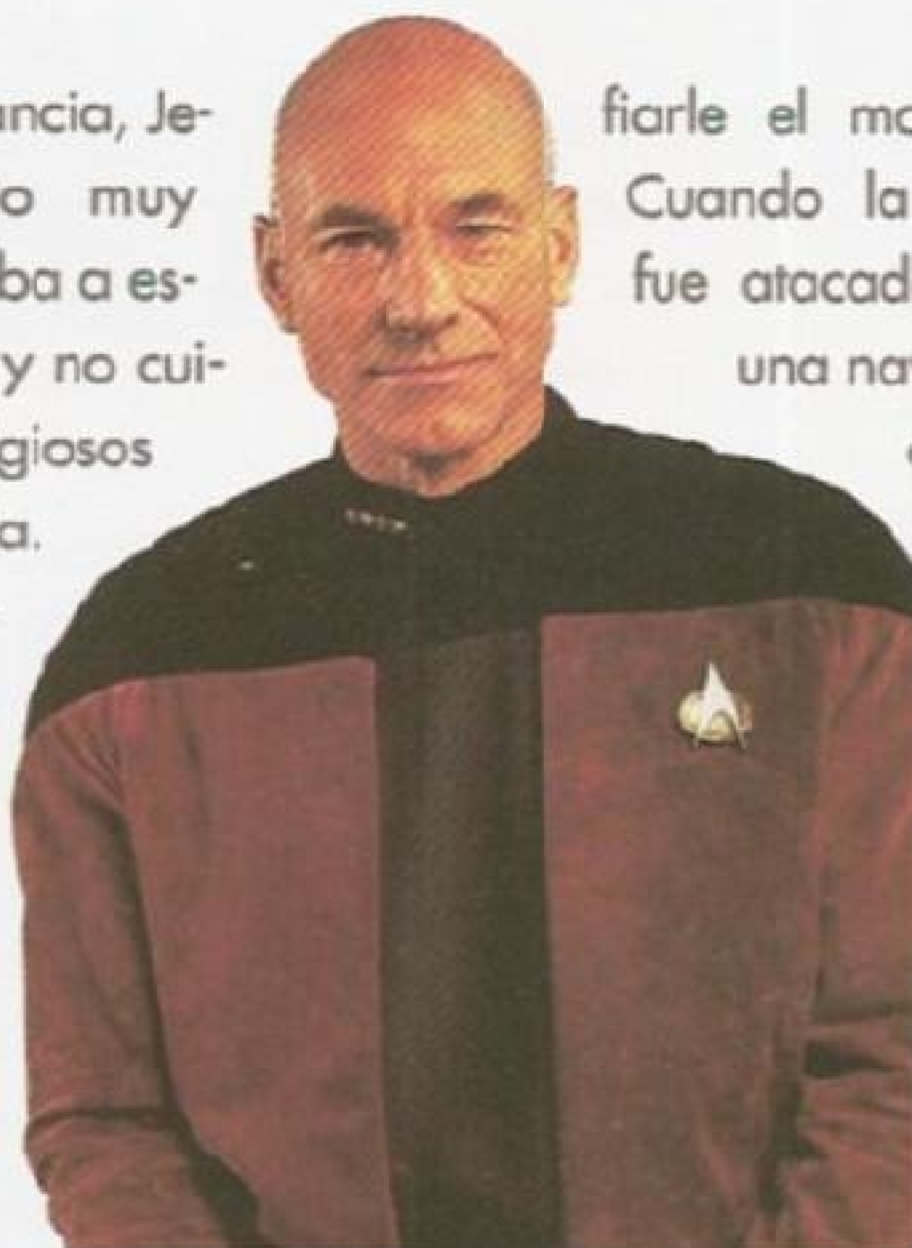
El episodio *Arena* es la demostración palpable de esta clase de aportaciones: por primera vez, quedó establecida aquí una de las "leyes" básicas del universo de ***Star Trek***: el transportador no puede utilizarse si los escudos deflectores están activados. Spock y sus compañeros no pueden rescatar a Kirk en su combate con el gorn y transportarle a bordo, porque tienen activados los escudos para prevenir un posible ataque de la nave enemiga que tienen enfrente. Por lo tanto, deben asistir impotentes a la lucha cuerpo a cuerpo entre su capitán y el terrible lagarto alienígena. Como *Arena* fue uno de los primeros episodios de la saga, en él se inspiraron en lo sucesivo los guionistas, reproduciéndose varias veces la situación en la cual la *U.S.S. Enterprise* no puede transportar a algún miembro de la tripulación al activarse los escudos deflectores. Además, el argumento del episodio, escrito por Gene L. Coon, que era asimismo el productor, trata uno de los temas gracias a los cuales ***Star Trek*** adquirió su fama, que se ha mantenido a lo largo de décadas: la lucha contra cualquier tipo de prejuicio. Al final del episodio, Kirk se niega a matar a otro ser inteligente, que no deja de ser, a pesar de la repugnancia que le causa, el capitán de una nave estelar, equiparable en todos los sentidos a él mismo. Ello hará entender a los poderosos y evolucionados metrones que la raza humana ya se encuentra muy adelantada en el camino de la evolución.

Kirk en un momento dramático del duelo con el comandante de la nave gorn.



CAPITÁN JEAN-LUC PICARD

Natural de LaBarre, Francia, Jean-Luc Picard supo muy pronto que su futuro iba a estar entre las estrellas y no cuidando de los prestigiosos viñedos de la familia. Poco después de licenciarse en la Academia de la Flota Estelar, en el año 2327, Picard se vio implicado en una reyerta con unos nausicanos, que le acuchillaron por la espalda; desde entonces, vive con un corazón artificial. Uno de sus primeros puestos, con el grado de teniente, fue en el puente de mando de la *U.S.S. Stargazer*. En una ocasión, Picard tuvo que tomar el relevo del capitán, que había resultado muerto, y la Flota Estelar, en reconocimiento a su valor en la misión, decidió confiarle el mando de la nave. Cuando la *U.S.S. Stargazer* fue atacada y destruida por una nave desconocida, Picard tuvo que presentarse ante un consejo de guerra, que le absolvió. En el año 2633, Picard asumió el mando de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* y, siete años más tarde, en el transcurso del incidente en Veridia III, tuvo que asistir impotente a la destrucción de su nave, cuya pérdida resultó compensada por la salvación de millones de vidas inocentes. Muy pronto asumió el mando de la nueva *U.S.S. Enterprise NCC-1701-E*, con la cual logró vencer la insidiosa amenaza de los borg.



Patrick Stewart, uno de los talentos más versátiles de Star Trek, también actor de televisión y cine.



AMOR POR EL PASADO

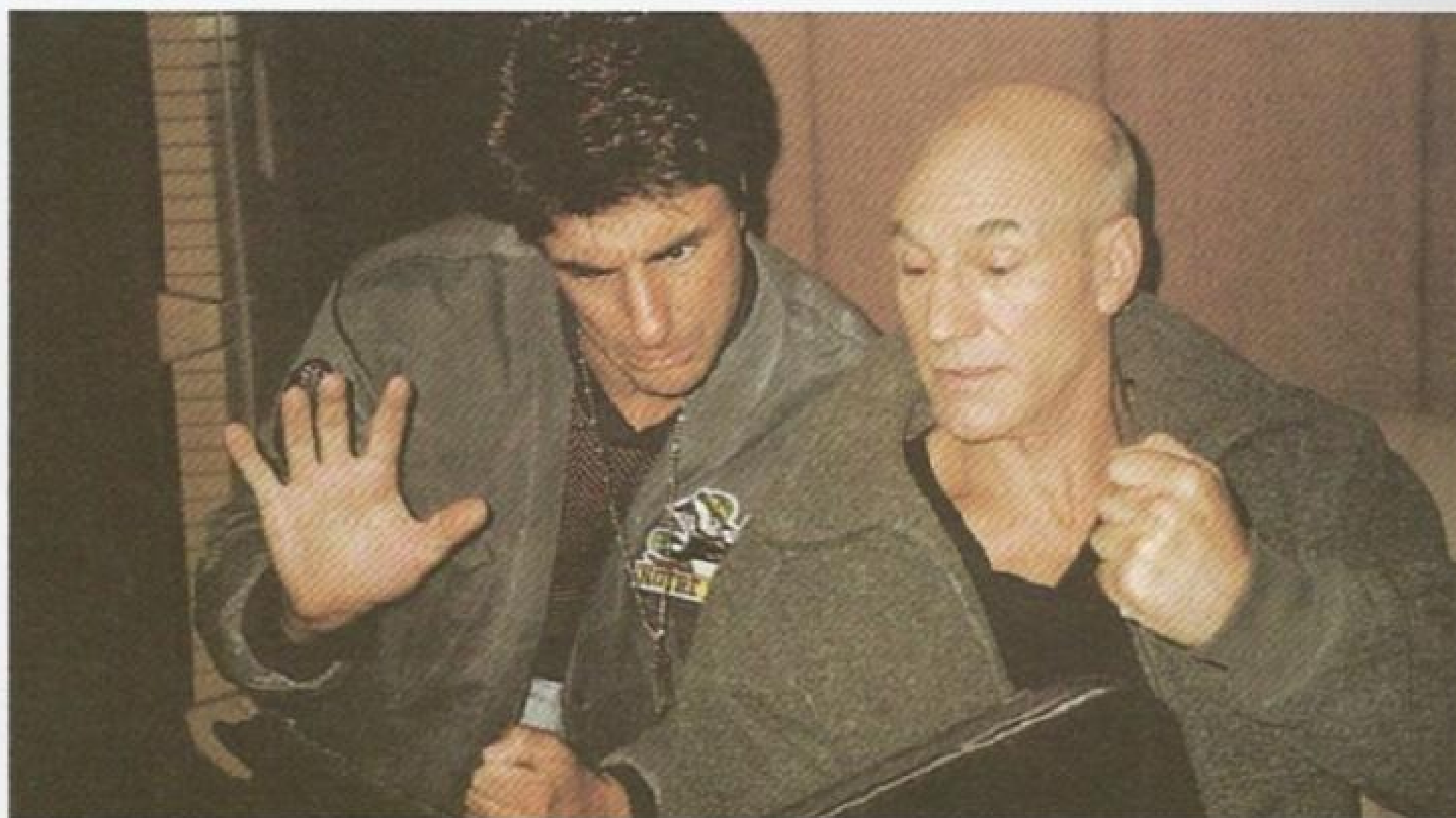
En los pocos momentos libres que los deberes del uniforme le imponen, a Picard le gusta leer y escuchar e interpretar música. Sin embargo, su verdadera afición es la arqueología, ciencia que estudió siendo joven y en la que ha alcanzado un nivel de conocimientos que le permite publicar ocasionalmente artículos en revistas especializadas.

PATRICK STEWART

Patrick Stewart, natural de la pequeña ciudad inglesa de Mirfield, es un actor teatral inglés de renombre, que durante 25 años actuó en la prestigiosa Royal Shakespeare Company. Por su papel en "Antonio y Cleopatra" obtuvo el primero de sus premios Olivier –dedicados al gran actor teatral inglés–. Especialista en Shakespeare, Stewart también ha interpretado muchos otros papeles, en obras que van desde "¿Quién teme a Virginia Wolf?" a "Yonadab."

En todo caso, Stewart nunca ha abandonado el teatro, ni siquiera durante el rodaje de *Star Trek: La nueva generación*. Precisamente en Estados Unidos realizó una celebrada adaptación individual del "Cuento de Navidad" de Charles Dickens, que ha repetido a lo largo de los años y que le valió otro premio Olivier en 1994. Durante la sexta temporada de *Star Trek: La nueva generación* también dirigió la pieza "Every Good Boy Deserves Favour", en la cual actuó junto con sus compañeros Jonathan Frakes, Brent Spiner, Gates McFadden y Colm Meaney, también del cast de ***Star Trek***. Ecléctico y versátil, Stewart no ha desdeñado ni la televisión ni el cine, participando en muchísimos proyectos. Recordemos entre otras las películas "Dune", "Las locas aventuras de Robin Hood" y "Jeffrey". Stewart también es director y tiene en su haber varios capítulos de *Star Trek: La nueva generación*, como *In theory* y *A fistful of Datas*.

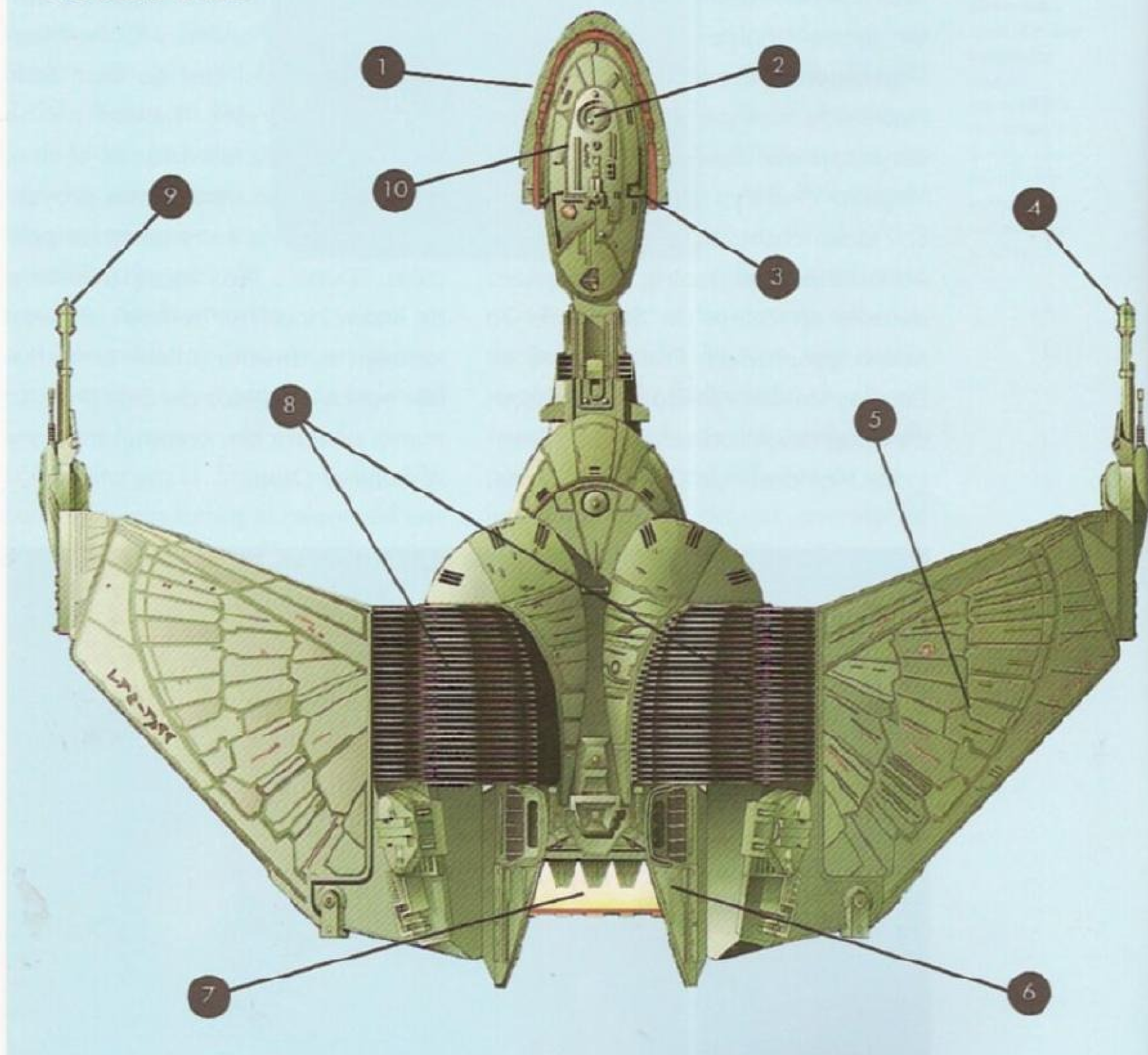




Patrick Stewart ensayando una escena de lucha para Star Trek.

EL *AVE DE PRESA* KLINGON

Nave de guerra versátil y eficaz, el *Ave de presa* klingon no debe su nombre a una casualidad: su terrible aspecto recuerda justamente el de un pájaro de presa. Capaz de viajar a velocidad de hiperespacio y de volar en la atmósfera de los planetas y aterrizar en ellos, es una de las naves punteras de la flota klingon.



Existe en dos versiones, idénticas en su forma, pero de distinto tamaño: la pequeña clase *B'Rel* –con tan sólo una docena de tripulantes a bordo, oficiales y tripulación– y la *K'Vort*, más grande. Ambos modelos disponen de alas de configuración variable y están equipados con un dispositivo de camuflaje, gracias al cual



se vuelven invisibles a los sensores enemigos y, por lo tanto, difíciles de combatir.



***Un Ave de presa klingon ante el Golden Gate, en un fotograma de* Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra.**

1. Zona de lanzamiento de torpedos fotónicos
2. Escotilla de emergencia del puente de mando
3. Bobina del generador de camuflaje
4. Cañón disruptor
5. Placas de los escudos deflectores
6. Reactores principales
7. Sistema de propulsión
8. Deflectores laterales
9. Cañón disruptor
10. Puente de mando y alojamientos de la tripulación

Los Aves de presa klingon tienen una longitud máxima de 51,2 metros y una anchura máxima de 83,5 metros. Su velocidad de crucero se sitúa en Factor 5, pudiendo, en caso de necesidad, alcanzar, durante muy poco tiempo, la muy elevada velocidad de Factor 9,8. En la ilustración aparece el modelo más pequeño, el ágil y manejable B'rel (D-12), que acoge a 12 tripulantes y que se destina básicamente a misiones de reconocimiento.

¡ESTILISTAS GENIALES PARA LOOKS ESTELARES!

La fantasía y el talento pueden obtener los resultados más sorprendentes, incluso con medios económicos limitados. La demostración: William Ware Theiss, el legendario encargado del vestuario de la *Serie Original* de ***Star Trek***, que también iba a colaborar en *Star Trek: La nueva generación*.

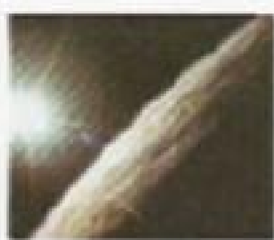


Un pequeño desfile de modelos de un estilista excepcional: Bill Theiss, el genio de los trajes de la Serie Original.

Bill Theiss, natural de Boston, se diplomó en diseño, entrando muy pronto en el mundo del "show business" televisivo estadounidense como encargado del vestuario en producciones televisivas como "General Hospital" y en diferentes películas –entre ellas "Esta tierra es mía", de 1976–, obteniendo tres veces la nominación al Oscar. En ***Star Trek***, Bill Theiss hizo de las asimetrías su marca distintiva. Los trajes femeninos eran sus obras maestras: con unos cuantos dólares, podía crear tanto un traje de diosa del Olimpo o de supermujer de un planeta lejano. Para sorprender al espectador, Bill Theiss utilizaba tejidos vistosos, suavemente ajustados al cuerpo de las hermosas actrices, dejando al descubierto lo suficiente como para que resultaran seductoras, pero sin llegar a llamar demasiado la atención de los censores de la época.

Theiss, gran amigo de Roddenberry, decidió junto con él el look de la tripulación de la primera *U.S.S. Enterprise:* una mezcla de uniformes austeros pero de colores brillantes y de minifaldas de vértigo. El hecho de que las mujeres llevaran un uniforme tan sensual no preocupaba ni a Theiss ni a Roddenberry. Incluso Nichelle Nichols, la bonita intérprete de Uhura, afirmó en más de una ocasión que la minifalda era en todo caso una señal fuerte y explícita de la emancipación







de la mujer a bordo de la nave.

Junto con Bill Theiss, merecen ser recordados al menos dos encargados de vestuario más que trabajaron en ***Star Trek***: Robert Fletcher y Robert Blackman. El primero trabajó en los largometrajes de ***Star Trek***, creando para *Star Trek: La película* unos monos muy rigurosos y funcionales de colores suaves. A partir de *Star Trek II: La ira de Khan* –obedeciendo la orden de dar a la tripulación un aspecto mucho más militar–, creó en cambio las famosas casacas rojas, inspiradas en cierta manera en los uniformes de los húsares, que iban a caracterizar la saga durante casi diez años. Robert Blackman, en cambio, tomó el relevo de Theiss en la nueva serie, revolucionando el "look" de las tri-





pulaciones televisivas, y transformando los severos uniformes en... monos de trabajo. Los trajes más recientes reflejan una mentalidad del todo utilitarista, que hace muy pocas concesiones a lo superfluo y al concepto militar de jerarquía. Los uniformes ya son iguales para todo el mundo, con diferencias de color mínimas para distinguir las distintas secciones de trabajo: si el espectador quiere hacerse una rápida y completa idea de la caracterización de los distintos personajes, tiene que hacerlo sin la ayuda de un traje de colores chillones o de aspecto austero. En el futuro más lejano, la moda parece evolucionar en el sentido del antiguo proverbio: ¡el hábito no hace el monje!



Looks estelares: diseños de Robert Blackman para Star Trek: La nueva generación.

DISCOS O CUBOS ¡LO IMPORTANTE ES QUE VUELEN!

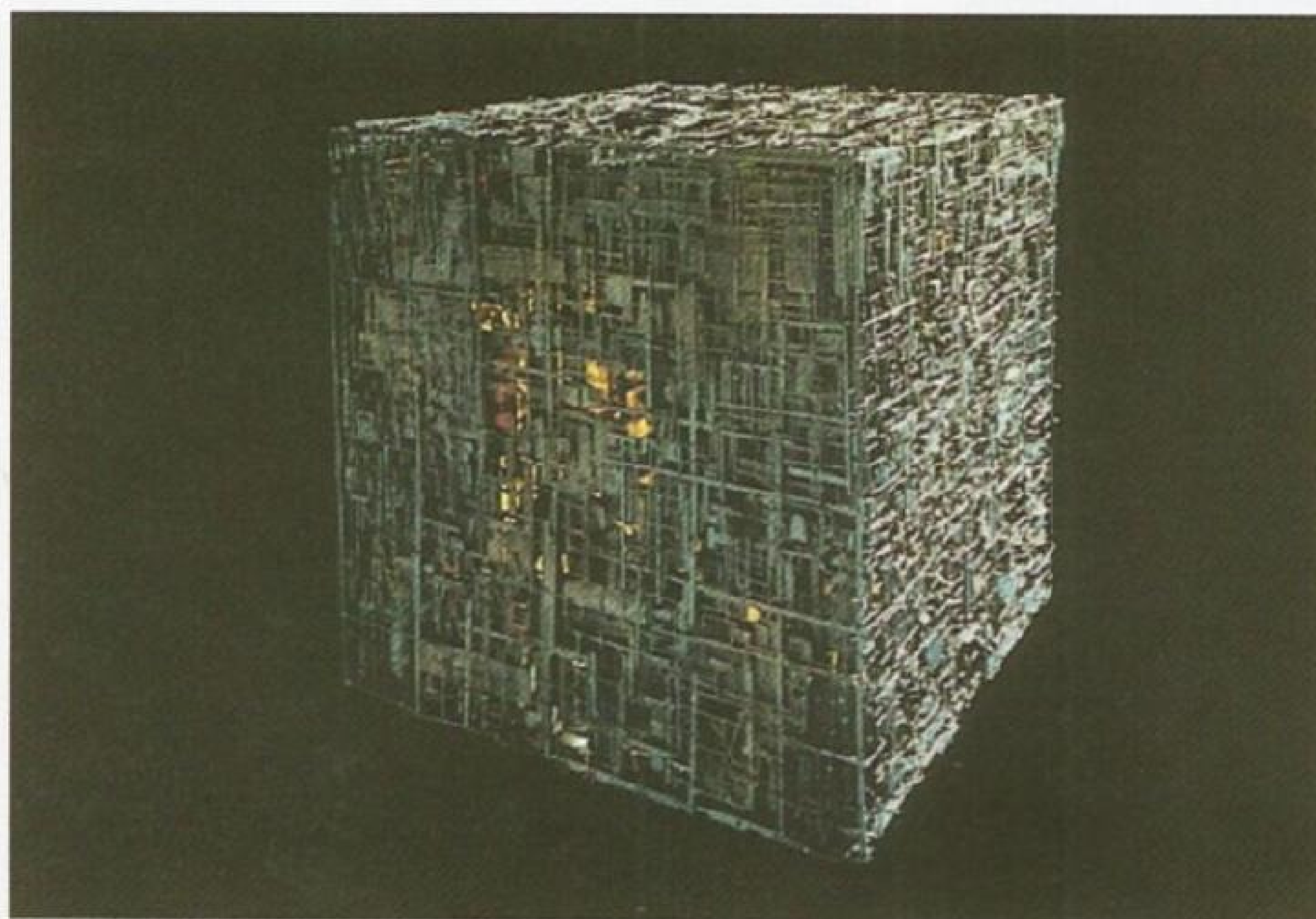
¡Las alas no sirven para volar! Parece una paradoja y en cambio es la verdad, al menos si estamos hablando de viajes por el espacio.

Para las naves destinadas a cruzar la inmensidad del espacio no son necesarias superficies de sustentación y formas aerodinámicas; para hacerse una idea de ello basta con mirar el rotundo cubo espacial en el que viajan los borg en *Star Trek: La nueva generación*.

Sin embargo, si dicho cubo espacial tuviera que abandonar el espacio interplanetario para bajar a explorar la superficie de un planeta, se presentaría la necesidad de un medio capaz de vencer la fuerza de gravedad y también de desplazarse a través de la atmósfera del planeta en cuestión. Gravedad y atmósfera son dos elementos que modifican radicalmente la situación: no obstante, ni



siquiera en este caso resultan imprescindibles las formas aerodinámicas. Justamente nosotros, los terrestres, somos los que utilizamos sondas



La nave estelar que utilizan los borg: misteriosa e inquietante pero, desde luego, nada aerodinámica



El diseño de las naves ferengi es adecuado tanto para los viajes interplanetarios como para vuelos en la atmósfera.

de exploración más parecidas a arañas que a verdaderos pájaros.

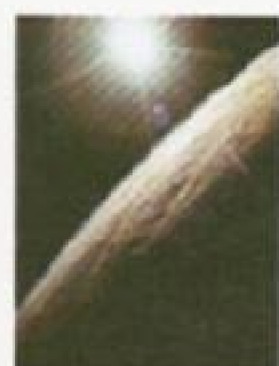
Por otro lado, las atmósferas de los planetas no son todas iguales y hay que tener en cuenta la posibilidad de tener que "abrirse camino" en medio de una mezcla de gas mucho más densa que la nuestra, que se compone mayoritariamente de oxígeno y nitrógeno, o tal vez –quién sabe– en un medio líquido.

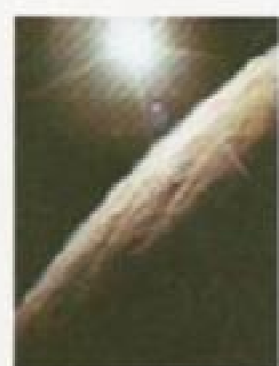
Quizá los alienígenas se sientan en el agua más a gusto que los mismos peces. Nos lo demostraron los seres de la película "Abyss", de James Cameron, llegados a la Tierra para explorar su elemento más abundante, que cubre el setenta por ciento de su superficie: el agua, justamente. En estos casos, los objetos voladores no identificados se convierten en... objetos submarinos no identificados. No hay duda pues de que una civilización alienígena que se dedicara a explorar el Universo debería contemplar una serie de configuraciones a cual más diversa para sus aparatos de exploración, en función de las características y densidades propias de las distintas atmósferas presentes en los innumerables planetas existentes. La tradicional forma de disco, tan radicada en nuestra imaginación colectiva, parece sin embargo la menos lógica. Resultaría mejor una configuración parecida a la de la raya, que al parecer da buenos resultados incluso en el aire, tal como lo demuestran el bombardero B2 y el caza Stealth F117. En cualquier caso, si esperamos que sean nuestros amigos alienígenas los que den el primer paso, debemos tener en cuenta que sus naves estelares podrían no responder necesariamente a las leyes de la aerodinámica tal como las conocemos.

Cuidado pues: el "first contact" podría llegar más fácilmente servido en un cubo que en un platillo volante.

EL INICIO DE UNA NUEVA ERA

La producción propiamente dicha del cuarto largometraje de la saga, *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra*, se inició en octubre de 1985. Desde el primer momento, se decidió que la fecha del estreno de la película coincidiera con las fiestas de Navidad de 1986, a fin de amplificar el acontecimiento gracias a la concomitancia de las celebraciones por el veinteavo aniversario de la saga. El presupuesto se fijó en unos 23 millones de dólares; una cantidad importante, gracias a la cual Nimoy pudo realizar su deseo de innovar el estilo de las películas anteriores, rodando gran parte de las escenas en exteriores.







La búsqueda de los lugares más apropiados para el rodaje dio mucho trabajo a los encargados de producción, que "exploraron" toda San Francisco. Otro paso consistió en contratar a los extras necesarios para las escenas de "vida cotidiana del siglo XX". Con éstos hubo que prestar un cuidado especial a un detalle importante: el de la ropa, que tenía que ser estrictamente casual; no debían aparecer referencias gráficas a ***Star Trek***, y la cantidad de camisetas, gorras y otras prendas de ***Star Trek*** presentes en el mercado era ya por entonces muy elevada, y los encargados del vestuario tuvieron que mirarlo todo con lupa para no crear una verdadera... paradoja meta-cinematográfica. De todo el presupuesto, nada menos que tres millones de dólares se emplearon para los efectos especiales, la realización de dos de los cuales iba a entrar para siempre en la historia del cine. El primer efecto, que se obtuvo utilizando de forma casi exclusiva grafismo por ordenador, sirvió para realizar la escena onírica del paso temporal, con un resultado realmente extraordinario.

La segunda aplicación memorable de efectos especiales fue la creación de las ballenas George y Gracie, totalmente artificiales y automatizadas, tan perfectas que parecían vivas y tan dóciles que podían ejecutar cualquier movimiento. Fue el director artístico de la película, Nilo Rodis, quien tuvo la idea de crear dos maquetas equipadas con mando a distancia, capaces de nadar reproduciendo fielmente los movimientos de las ballenas de verdad. Fueron necesarios muchos meses y muchas pruebas para alcanzar el resultado definitivo, pero los esfuerzos fueron compensados: resultaba prácticamente imposible darse cuenta de que George y Gracie no eran auténticas. Además de las maquetas para las



***Una imagen de la célebre escena de viaje al pasado, realizada por ordenador, de* Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra.**

tomas en campo largo, se realizaron también otras para escenas a distancias cortas y las de "exteriores". En realidad, las únicas ballenas de verdad que aparecen en la película son las que se ven en las escenas finales.
El 26 de noviembre, para el Día de Acción de Gracias, el filme estaba acabado. En el mismo período, la Paramount, para celebrar el veinteavo aniversario de ***Star Trek***, anunció el estreno de una serie de televisión completamente nueva: *Star Trek: La nueva generación*, con Gene Roddenberry encabezando la producción. La intención de volver a las aventuras televisivas coincidía con el previsto lanzamiento de una cadena gestionada directamente por la Paramount, en competencia con ABC, CBS y NBC. Al igual que la Fox, cuya cadena empezó a emitir justamente en esta época, también la Paramount quería que sus productos televisivos quedaran "en casa". No obstante, al final, la cadena Paramount no vio la luz, pero ello no interrumpió la producción de la "nueva generación" de ***Star Trek***. 1986 fue, en definitiva, un año lleno de sorpresas. Pero la sorpresa más grande se registró precisamente el 26 de noviembre: el estreno de *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra* cosechó un éxito sin precedentes.
Por primera vez, la película atrajo a millones de no-trekkers al cine, encabezando desde el primer momento la clasificación tanto de rankings de taquilla como de las preferencias de los aficionados, convirtiéndose en la película de ***Star Trek*** más vista en términos absolutos.



En la cuarta película de* Star Trek, *en muchas escenas se utilizaron maquetas en vez de ballenas de verdad.

continuará

EL SILICIO QUE PONE HUEVOS

En el universo de ciencia-ficción de ***Star Trek*** hay que estar preparados para cualquier tipo de encuentro. En efecto, es posible encontrar por esos caminos estelares criaturas vivas que, en otro contexto, un estudioso de las ciencias naturales no dudaría en clasificar dentro del reino mineral. ¿Quién podía haber pensado, por ejemplo, en la existencia de una forma de vida a base de silicio? Incluso el bueno de McCoy, que las ha visto de todos los colores, queda bastante perplejo.

HORTA - Forma de vida a base de silicio, que se ha desarrollado en el planetoide de Janus VI. Su medio natural es el subsuelo, por el cual se mueve con facilidad a través de las rocas, alimentándose de mineral de pergio. Cada 50.000 años, todos los miembros de la raza horta mueren, menos uno que se encarga de proteger los huevos de las generaciones venideras, convirtiéndose en algo así como la "madre" de toda la especie.

CUADRANTES Y SECTORES - Desde que la Flota Estelar empezó la exploración del espacio, nuestra galaxia quedó repartida por comodidad en cuadrantes y sectores. Cada sector tiene un diámetro de aproximadamente 20 años luz y contiene una veintena de sistemas estelares –por lo menos en el espacio de la Federación–. Un cuadrante representa en cambio un cuarto de nuestra Galaxia, como si ésta fuera un gran pastel repartido en cuatro trozos. Los cuadrantes se llaman Alfa, Beta, Gamma y Delta, mientras que los sectores siguen una numeración progresiva, o bien reciben el nombre del sistema más importante presente en ellos. La Federación se encuentra entre los cuadrantes Alfa y Beta.



LOS HIJASTROS DE PLATÓN

(Episodio de la Serie Original)

FICHA TÉCNICA

Título original: *Plato's Stepchildren*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
David Alexander
Argumento y guión:
Meyer Dolinsky
Producción:
Fred Freiberger
Co-producción:
Robert H. Justman
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis, Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Michael Dunn	Alexander
Liam Sullivan	Parmen
Barbara Babcock	Philana

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

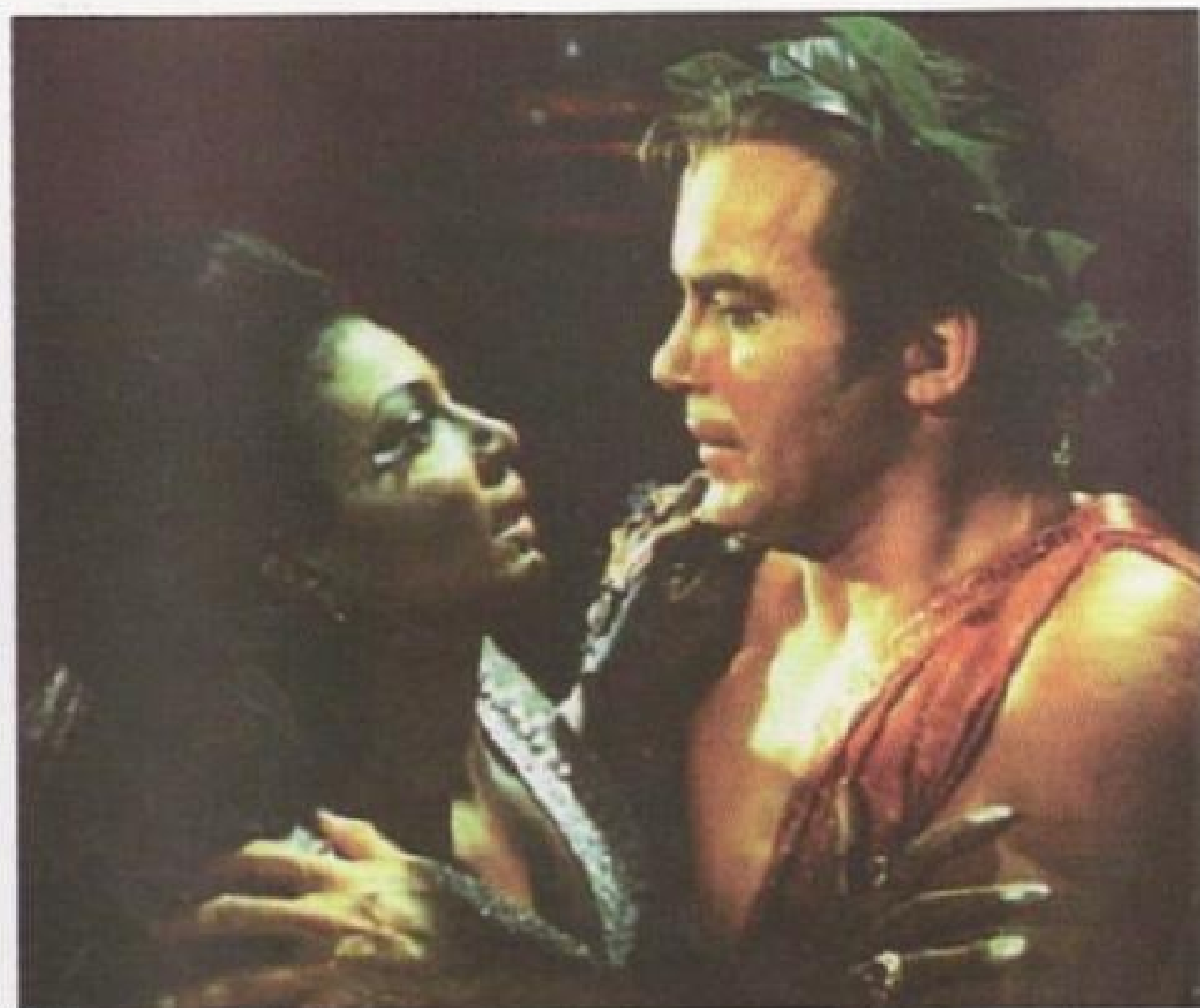
ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* recibe una petición de ayuda del planeta Platonius. Parmen, el líder de una comunidad de filósofos, está herido y, al igual que toda su gente, carece de defensas inmunitarias naturales. Tras curarle la herida y aceptar los regalos de los platonianos, Kirk, Spock y McCoy se disponen a marchar... pero Parmen se ha dado cuenta de lo útil que resulta tener un médico a mano. Lástima que el único doctor en los alrededores sea McCoy...

¿QUÉ ES UN BESO?

¡Nada de nubecillas rosas con las palabras "te amo"! Hay situaciones en las que un beso puede tener un efecto realmente explosivo. Y la explosión no tiene por qué ocurrir forzosamente en los corazones de los propietarios de las bocas en cuestión...
Este es el caso del episodio *Los hijastros de Platón*, que pasó a la historia por un acontecimiento televisivo realmente extraordinario: el famoso "beso interracial" entre Kirk y Uhura. Hay que decir que todo el episodio está repleto de contenidos antirracistas. Se intuye desde los primeros diálogos entre el enano Alexander y Kirk, al afirmar éste que el tamaño, la forma o el color no tienen importancia en el siglo XXIII. Y la intuición se transforma en certidumbre en la escena estelar del beso, que iba a romper uno de los tabúes más arraigados en la televisión estadounidense de aquel entonces... A pesar de las explicaciones tranquilizadoras de Roddenberry, los directivos del estudio estaban muy preocupados por las posibles reacciones del público. Por lo tanto se decidió rodar dos versiones de la escena: una con el beso, y otra en la que Kirk y Uhura, en contra de la voluntad de los platonianos, no se besaban. La decisión sobre incluir una u otra no se iba a tomar hasta el final, ya en fase de montaje.

La famosa, irresistible escena del beso entre Uhura y Kirk.



Era el último día de rodaje y era necesario evitar cualquier retraso para no salirse del presupuesto. Las escenas en cuestión se colocaron estratégicamente al final de la jornada. Se rodó primero la versión con el beso. Por desgracia –o por suerte–, después de las primeras tomas, Nichelle Nichols fue presa de un ataque de risa, de modo que, para filmar el beso desde distintos ángulos, resultaron necesarias nada menos que treinta y seis tomas. La jornada estaba a punto de acabarse cuando el director decidió rodar la escena sin beso. La primera toma tumbó de risa a todo el equipo: William Shatner, que en teoría tenía que oponerse a





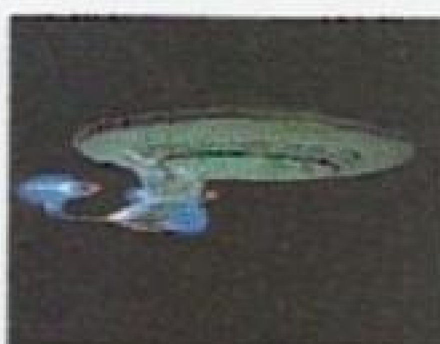




No se trata de un peplum, sino de la tripulación de la U.S.S. Enterprise en un inusual desfile.

la voluntad de los platonianos, se levantó, gritando con su entonación característica: *"¡No-voy-a-besarte... No-voy-a-besarte...!"*. Tras recuperar el control, la segunda toma fue juzgada buena y el rodaje terminó.

En el momento fatídico, visionando las muchas tomas, los directivos notaron que justo en la escena que podía ser la buena, cuando Kirk se negaba a besar a Uhura, el actor cruzaba los ojos... ¡lo suficiente para estropear la toma! No había elección: tenían que rendirse. De esta forma "pasó" el primer beso interracial de la historia televisiva.



MÁS QUE EL HONOR PUDO EL AYUNO

La reacción más crítica que se registró después de la emisión del episodio fue la de un telespectador que escribió a Gene Roddenberry la siguiente nota: "Soy un gentilhombre blanco del Sur, y quiero a ***Star Trek****. Me opongo rotundamente a la mezcla racial, pero si un joven de sangre americana se encuentre entre los brazos de una dama gentil y bella como Uhura... ¡no debe dejarla escapar!"*

EL PERMISO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Shore Leave*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Robert Sparr
Argumento y guión:
Theodore Sturgeon
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Directores artísticos:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Gerald Fried
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Tonia Barrows	Emily Banks
Perry Lopez	Rodriguez

Producción:
Desilu, en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Incluso la tripulación de una nave estelar necesita un poco de descanso de vez en cuando. Y esto es lo que pretende proporcionarle el capitán Kirk al decidir hacer escala en un planeta de tipo terrestre, con bonitos bosques, lagos tranquilos y una atmósfera relajada... Por desgracia, en el planeta ocurren cosas que no permiten alcanzar la tan deseada tranquilidad: McCoy ve el conejo blanco de *Alicia en el país de las maravillas*, Sulu es amenazado por un guerrero samurai y Kirk encuentra a Finnegan, un antiguo compañero de la Academia que en tiempos le complicaba bastante la vida...

EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Como se comprueba fácilmente, la mayor parte del rodaje de los episodios de la Serie Original se realizó en interiores. No se trataba de agorafobia, es decir miedo a los espacios abiertos; los motivos de esta de-



McCoy abraza a la teniente Barrow, vestida de princesa.

cisión hay que buscarlos más bien en la reducción de costes –los rodajes de exteriores necesitan más desplazamientos– y en la necesidad de contar con decorados capaces de representar un mundo del futuro, algo que puede llevarse a cabo con más facilidad en un estudio que en un bonito prado.

El permiso constituye pues una excepción, al ser uno de los episodios de ***Star Trek*** con más tomas de exteriores, realizadas en un parque cercano a Hollywood denominado "África USA". En los años 60, este territorio se utilizaba muy a menudo para rodajes cinematográficos, puesto que ofrecía una gran variedad de "fondos" naturales muy sugestivos: desde un lago apacible, al bosque más enmarañado; desde un gran claro en el bosque, hasta una rocosa sabana. Para que este parque natural tuviera un aspecto algo más "alienígena", los decoradores trabajaron de firme, colocando en puntos estratégicos plantas de apariencia exótica y extraños objetos con plumas. Pero más allá de la decoración, hay que subrayar que la historia, escrita por el famoso autor de ciencia-ficción Theodore Sturgeon, sigue siendo una de las preferidas por los aficionados del mundo entero, gracias sobre todo a su tono alegre, fantasioso y desenfadado.





Sulu se ve obligado a enfrentarse con el samurai japonés que le persigue.

WILLIAM T. RIKER

Nacido en la Tierra, en Valdez, Alaska, William Riker quedó huérfano de madre a la edad de dos años. Vivió con su padre hasta los quince, se apuntó con entusiasmo a la Academia y, tras conseguir graduarse, se embarcó con un puesto en el puente de mando de la *U.S.S. Pegasus*. Tras la misteriosa desaparición de su nave, Riker fue enviado a Betazed, donde conoció a Deanna Troi, con la cual entabló una relación. Consciente de lo drástico de su decisión, Riker eligió dar prioridad a su carrera, dejando a Betazed –y a Deanna– para embarcarse en la *U.S.S. Potemkin*, donde lograría el ascenso a teniente comandante tras una difícil misión de rescate en el planeta Nervala IV.







Al cabo de muchos años, Riker descubrió que una anomalía en el transportador había creado un doble suyo en el planeta, doble que ahora vive bajo el segundo nombre de Riker, Thomas.

Tras haberse convertido en oficial ejecutivo de la *U.S.S. Hood*, obtuvo el traslado, a petición del capitán Picard, a la recién estrenada *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* en calidad de primer oficial, cargo que sigue desempeñando con pasión.



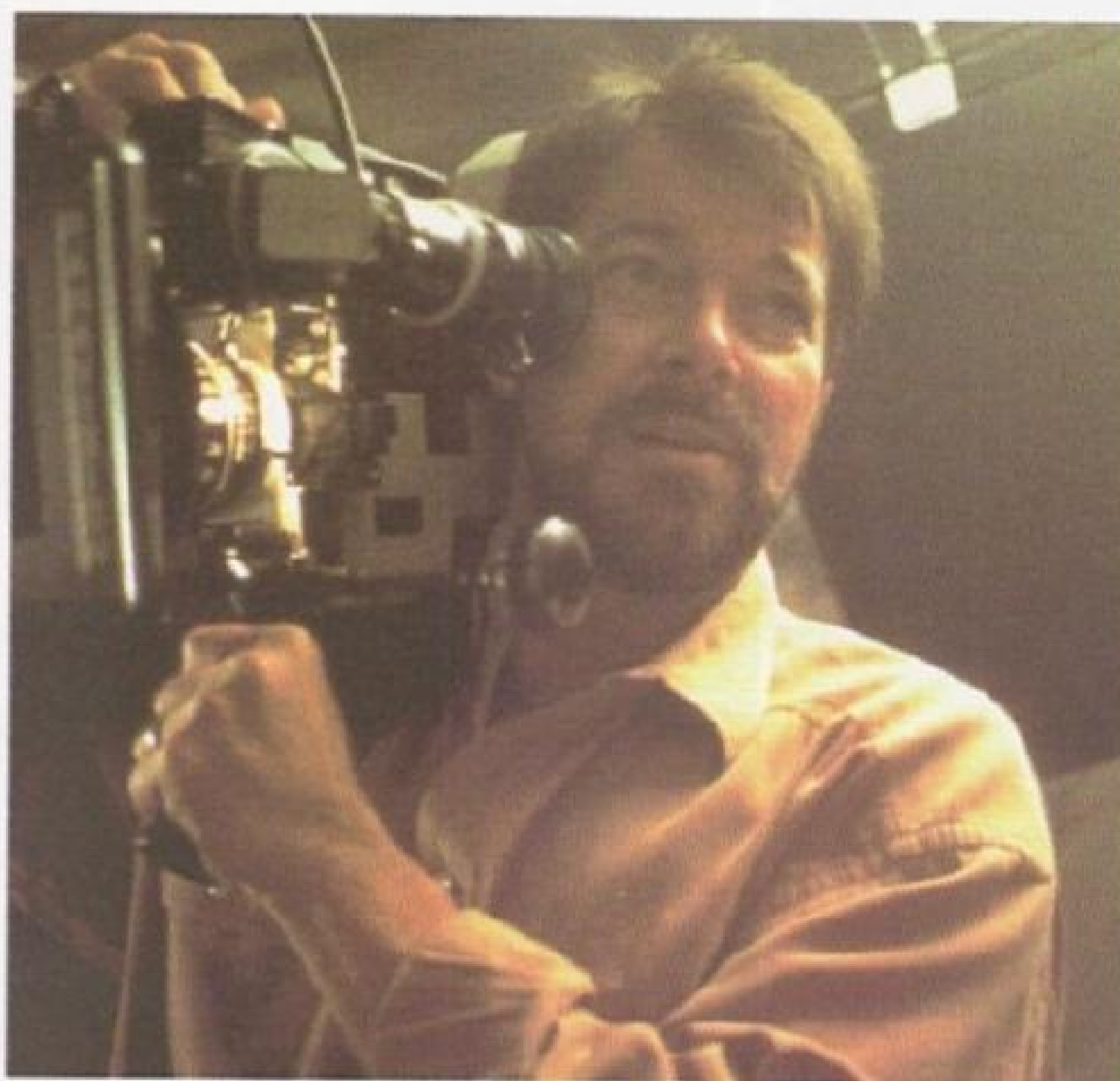
NOVENA EN BEMOL Y QUINTA AUMENTADA

Es el sonido suave y grave de un trombón lo que se oye en el apartamento de William Riker. A veces es una vieja melodía de Glenn Miller, pero a menudo se trata de un concierto ejecutado en vivo en el espacio. En efecto, Riker, además de experto cocinero, es un gran amante del jazz y él mismo un excelente intérprete con el trombón de varas.



JONATHAN FRAKES

Nacido el 19 de agosto del año 1952 en Pennsylvania, Frakes estudió en la Penn State y en Harvard, donde asistió a clase en el Loeb Drama Center, empezando a aprender la profesión de actor. Más tarde vivió durante cinco años en la ciudad de Nueva York, actuando en numerosas producciones de Broadway y participando en distintas giras.

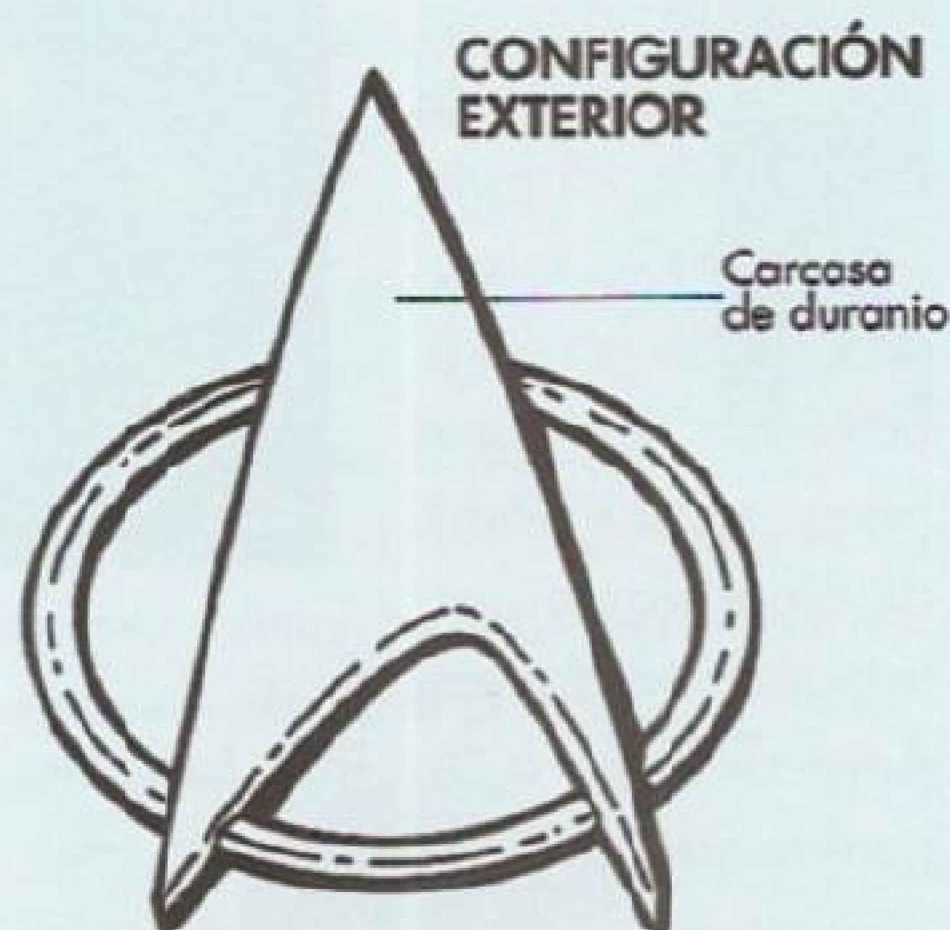


Frakes, el intérprete de Riker, es también el director de Star Trek: Primer Contacto.

Antes de llegar a *Star Trek: La nueva generación*, Frakes interpretó muchos papeles en series y producciones televisivas, entre los que cabe mencionar "Falcon Crest" y "Norte y Sur". Además de su participación en *Star Trek: La nueva generación* en el papel de William Riker, Frakes continuó realizando otros trabajos. Recordemos por ejemplo la pieza "Every Good Boy Deserves Favour", que puso en escena junto con sus compañeros Stewart, Spiner, McFadden y Meaney. A partir de la tercera temporada de *Star Trek: La nueva generación*, Frakes emprendió una brillante carrera como director, dirigiendo numerosos capítulos de la serie, así como distintos episodios de *Star Trek: Espacio profundo nueve* y *Star Trek: Voyager*. Su habilidad como director, corroborada por las declaraciones de los colegas por él dirigidos, también se extendió a otros medios de comunicación: en fechas recientes se ha hecho cargo del rodaje de escenas para un juego en CD-Rom, titulado *Star Trek Klingon*, y también firmó la dirección de la última película de la saga: *Star Trek: Primer Contacto*, estrenada el mes de noviembre de 1996 en EE.UU., con ocasión del treinta aniversario de la saga, y en 1997 en el resto del mundo.

EL COMUNICADOR DEL SIGLO XXIV

Los avances en el campo de la miniaturización han permitido, en el siglo XXIV, introducir en el distintivo de la Flota Estelar el aparato de comunicación y localización personal conocido como comunicador. Colocado en el uniforme a la altura del corazón, una de las propiedades de este aparato es reconocer la huella digital de su propietario, activándose por lo tanto sólo cuando lo roza el oficial que lo lleva.



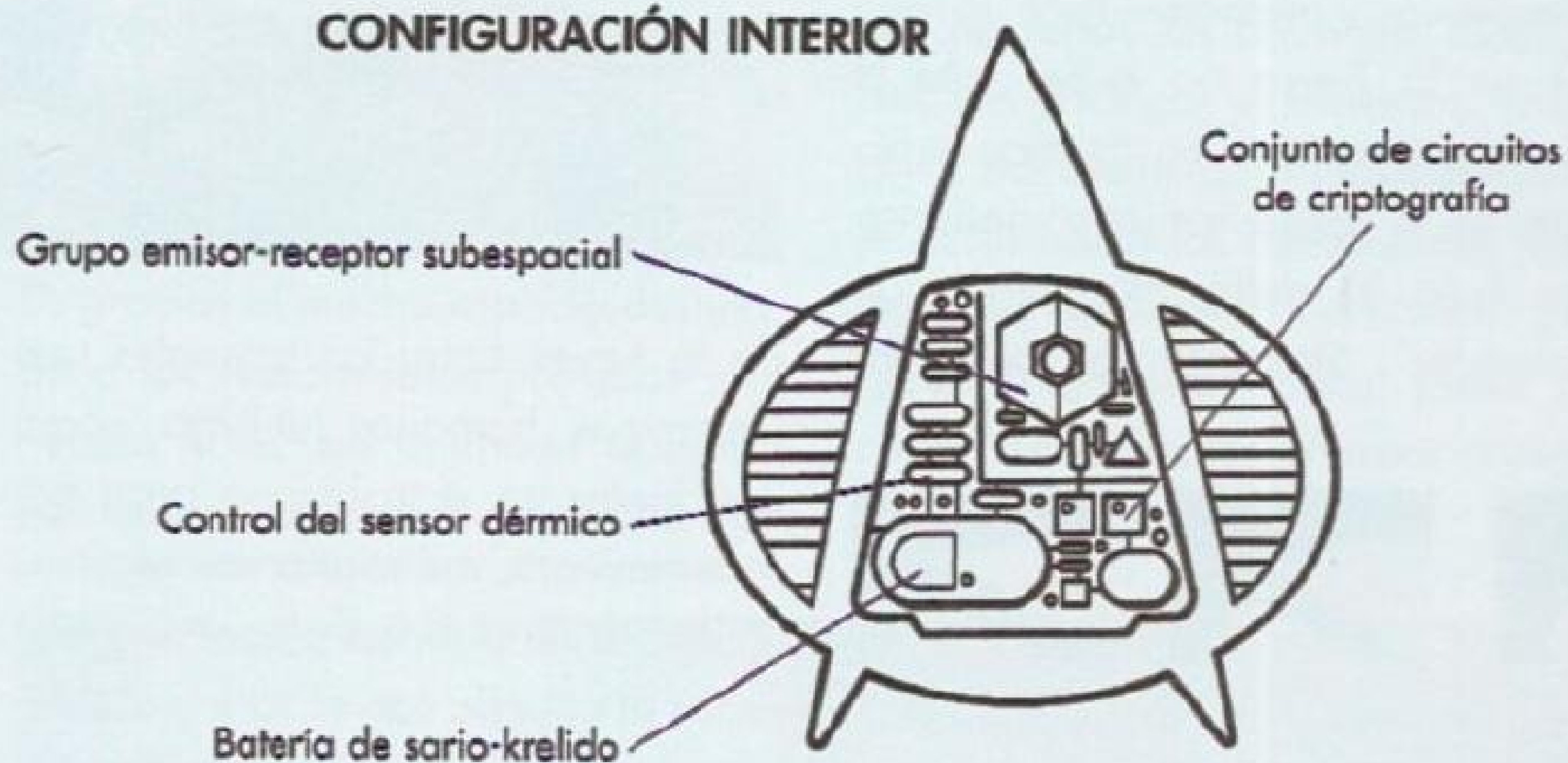
Las ilustraciones de esta página muestran el comunicador que aparece en la serie Star Trek: La nueva generación. En el dibujo de la izquierda se muestra tal como aparece colocado en el uniforme, mientras que a la derecha pueden observarse los microcomponentes ubicados en su interior. En el dibujo aparece en cambio el esquema según el cual se desarrollan las comunicaciones entre una nave estelar y un equipo de misión.



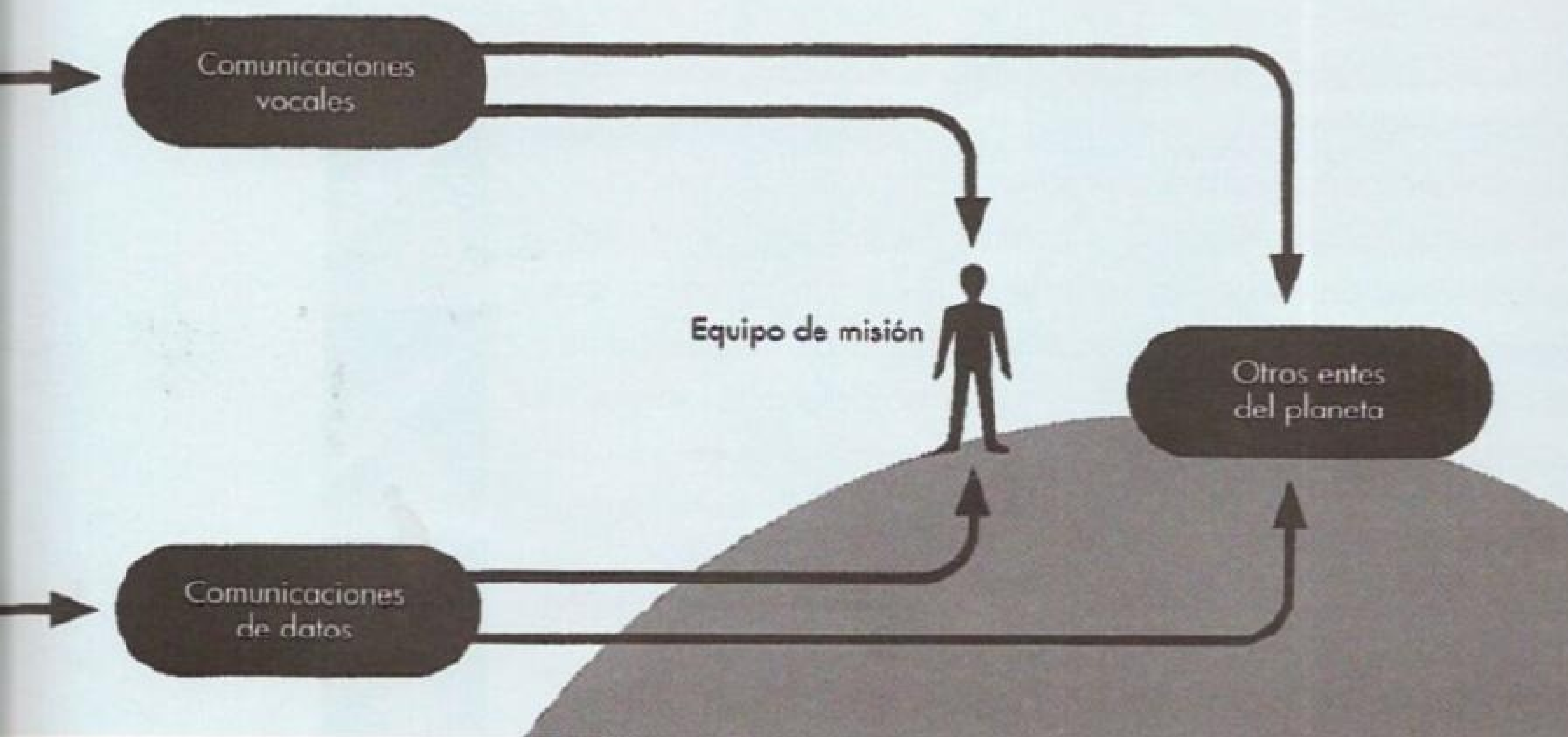
Emisor-receptor subespacial



Los nuevos comunicadores quedan integrados en el distintivo de la Flota Estelar colocado en el uniforme.







ADONDE FUERES, ANIMAL QUE VIERES

En los viajes que hemos realizado hasta el momento por el variado universo de ***Star Trek*** hemos trabado conocimiento con formas de vida inteligentes de los tipos más diversos, desde los familiares humanoides a seres compuestos de silicio, pasando por formas de vida invisibles, semicibernéticas y mutantes. Pero, puesto que en la Tierra no existe sólo el hombre, sino también muchos seres grandes y pequeños que designamos bajo la definición común de "animales", ***Star Trek*** no podía obviar un aspecto tan básico como la presencia de "animales" al lado de las muchas razas alienígenas que pueblan la galaxia.



Ya sea como simples criaturas libres, como útiles colaboradores, o como compañeros de viaje, los animales tienen su función en todos los mundos de la Federación.

¿Quién no recuerda a los tribbles, los pequeños animalitos peludos y de apariencia inofensiva, que hicieron pasar un mal trago a Kirk y sus compañeros, multiplicándose hasta casi "desalojar" a toda la tripulación de la nave? Entre los animales que las razas humanas utilizan como ayudantes en el trabajo o para entretenimiento, mencionamos algunas monturas de distintos planetas: parecidos al caballo son el sark y el t'stayan de los klingons y el zubathu andoriano. Pero más que ganado –de naturaleza poco "fantástica"– en ***Star Trek*** es fácil encontrar pequeños animales de compañía, mascotas que muchas razas humanoides aprecian por el cariño gratuito e incondicional que saben ofrecer. De modo que no son pocos los oficiales a bordo de naves estelares que han teni-



Junto a muchas especies animales alienígenas útiles y dóciles, hay algunas agresivas y peligrosas, como el temible mugato.







do o lleven consigo animales domésticos. Spock, por ejemplo, de niño tenía un sehlat que se llamaba I-Chaya. ¿Un perro con orejas puntiagudas? ¡Qué va! Los sehlats son animales autóctonos de Vulcano parecidos a enormes ositos: tienen dientes afilados pero un carácter pacífico. También Worf, de pequeño, había tenido un animal al que quería mucho: un targ klingon, parecido a un jabalí de largos colmillos. En cambio al ingeniero jefe Geordi La Forge, cuando era niño, le ronroneaba un gato circasiano.

En la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, gracias al mucho espacio destinado a los alojamientos privados y al tiempo libre, los animales domésticos tienen una presencia mucho mayor que en el pasado. El androide Data aloja en su apartamento a la gata Spot, mientras que el jefe de operaciones O'Brien cría una "Lycosa Tarantula" a la que llama Cristina. Esta profusión de afectos domésticos no debe sin embargo llamar a engaño: no todos los animales alienígenas son pacíficos y amistosos. El mugato, por ejemplo, es indudablemente hostil hacia los humanoides debido a su naturaleza carnívora. Peligroso como una víbora, posee característicos dientes afilados impregnados de un veneno letal.





Las apariencias engañan: un pequeño tribble, la mascota ideal, puede convertirse en un auténtico peligro.

LA FORTUNA DE LOS FANS CON IMAGINACIÓN

Uno de los motores que llevaron al nacimiento del "fenómeno trekkers" fue sin duda el deseo, por parte de los aficionados, de ver a sus héroes enfrentàndose a aventuras siempre nuevas y apasionantes. Por ello, al final de la Serie Original, muchos fans crearon los primeros clubs y los primeros fanzines, con el objeto principal de divulgar y publicar historias y relatos de creación propia. Esta iniciativa de los fans para "entrar" en la saga con sus aportaciones originales tuvo un resultado inesperado. Con la llegada de *Star Trek: La nueva generación*, la Paramount empezó a prestar especial atención a las sugerencias procedentes de los aficionados, hasta el punto de que, a partir de la tercera temporada, empezó a estudiar y aceptar como bases para los guiones también historias escritas por principiantes. Algunos fans tuvieron de esta forma la oportunidad única de escribir auténticas aventuras para sus héroes, y los más emprendedores entraron a formar parte, con el tiempo, del equipo de producción que creaba y sigue creando las historias de la saga. Melinda Snodgrass –autora de capítulos como *Measure of a Man, Pen Pals, The High Ground* y otros– es un







buen ejemplo de ello: empezó su carrera proponiendo un argumento a los productores, y con el tiempo llegó a convertirse en uno de los supervisores de los guiones de la serie. Sin embargo, el caso más clamoroso es sin duda el de Eric Stilwell, alabado coautor del capítulo *Yesterday's Enterprise,* que críticos y aficionados consideran uno de los mejores de toda la saga. Stilwell empezó su carrera como presidente de uno de los primeros clubs de fans americanos, llamado "Starfleet" (Flota Estelar). De la gestión de varias decenas de grupos locales,



¿Quién sabe si entre estos fans, fotografiados a finales de los años 60, no estaba algunos de los actuales autores de la saga?



Una escena de Yesterday's Enterprise, popular episodio creado por dos fans de Star Trek: Eric Stillwell, coautor del argumento, y Ronald D. Moore, uno de los guionistas.

denominados "naves estelares" puesto que formaban parte justamente de la "Starfleet", Stilwell pasó a la creación de episodios y actualmente se hace cargo de muchos "cursos para escritores aspirantes" durante las muchas convenciones que le llevan por todo el mundo. En estos encuentros, junto con otros autores de *Star Trek: La nueva generación*, explica cómo se realiza un guión, ilustra los criterios de elección que se siguen... en definitiva, anima a los fans para que sigan su ejemplo. Otro nombre "afortunado" es el de Ronald D. Moore, que empezó colocando un guión para un capítulo de la tercera temporada de *Star Trek: La nueva generación, The Bonding*, y ha llegado a ser el autor de... las dos últimas películas de la saga. Ahora también él, al igual que muchos de sus colegas, anima a los fans a "intentarlo", enviando guiones a la productora.

La actitud actual de los productores de ***Star Trek*** está marcada por la búsqueda de ideas frescas y nuevas, sacándolas precisamente de la fantasía de los aficionados, cuyas expectativas quedan de esta forma plenamente satisfechas. En los últimos años se han multiplicado artículos y seminarios sobre "Cómo escribir para ***Star Trek***". De esta forma, queda hecho añicos otro viejo tabú: en Hollywood no tenía precedentes el uso profesional de ideas de aficionados, por muy seguidores de la serie que fueran; en otras producciones, Ronald, Eric y Melinda nunca habrían triunfado de esta forma.

EL NACIMIENTO DE UNA NUEVA SERIE

Para dar vida a la Serie Original de ***Star Trek*** habían trabajado juntas muchísimas personas de talento, tanto delante como detrás de la cámara. *Star Trek: La nueva generación* no iba a ser menos. Gene Roddenberry reunió para afrontar este nuevo desafío a muchos de los técnicos y autores que habían trabajado en la Serie Original. Desde David Gerrold, famoso por el guión de *Los tribbles y sus tribulaciones,* a Dorothy Fontana, la escritora a la que se debe gran parte de la filosofía vulcana, pasando por Bill Theiss, cuyo vestuario es ya legendario, o productores como Eddie Milkis y Robert Justman, todos estaban dispuestos a convertir la nueva serie en un éxito televisivo sin precedentes.

Desgraciadamente, algunos de los "viejos héroes" no podían estar presentes, como, por ejemplo, el difunto Gene L. Coon, cuyo puesto fue heredado por Robert Lewin. Su trabajo consiste en supervisar los guiones, es decir, hacer el seguimiento de las historias desde el desarrollo de los argumentos hasta el acabado definitivo del guión.



Placa de la nueva nave, con los nombres de todos los "miembros" de la Flota Estelar.

NO SÓLO ESPECTÁCULO



Roddenberry quería ofrecer a su público de fans un producto en el cual, como ocurría con la Serie Original, junto con la faceta de diversión hubiera un comentario -indirecto pero certero- de los problemas más acuciantes del presente. El "Creador" quería que cada guionista encontrara un argumento de actualidad, inventara un escenario alienígena donde situarlo y sacara de todo ello una buena historia.

Con este método había triunfado en la Serie Original y con el mismo método quería ganar el reto consigo mismo: ¡Crear una nueva generación de mitos!

En Febrero de 1987 los autores de *Star Trek: La nueva generación* ya tenían listas una docena de ideas para los episodios. Paralelamente a la creación de historia y personajes, empezó la construcción de un mundo nuevo y fascinante; decorados, trajes, maquetas, uniformes... todo debía tener un sabor familiar y al mismo tiempo completamente nuevo. Andrew Probert estaba diseñando la nueva *U.S.S. Enterprise*, que durante algún tiempo se denominó *NCC-1701-G*, pero que finalmente fue denominada *NCC-1701-D*, es decir, la astronave numero cinco, contando a partir de la original *U.S.S. Enterprise NCC-1701*. También en su interior la astronave iba a ser nueva: mucho más grande, con menos aparatos electrónicos, más confort y una decoración menos fría y aséptica que la original. El equipo creativo encargado de elaborar este nuevo "look" estaba compuesto por el director artístico Herman Zimmerman, el ilustrador Rick Sternback y el grafista y diseñador Michael Okuda.

Además de los sets en los que se construían los interiores del *Enterprise*, se utilizó todo un plató para la construcciones de planetas alienígenas. Siempre repleto de pinturas, luces deslumbrantes y calientes, polvo fingido, plantas "alienígenas" y mil objetos útiles para los decorados, este plató recibió el nombre de Planet Hell, o sea "Planeta Infierno"... El "veterano" Bill Theiss iba a crear el vestuario, mientras que de los efectos especiales iba a encargarse una empresa ya famosa por sus increíbles éxitos en la gran pantalla, pero que trabajaba por primera vez en una serie de televisión: la Industrial Light & Magic, de Lucasfilm. No se olvidó el aspecto musical y también esta nueva serie contó con excelentes compositores, desde el "viejo" Jerry Goldsmith, autor de la música de los títulos de crédito, hasta Ron Jones, Dennis Mc Carthy y George Romanis.

El 1 de junio fue la fecha del inicio oficial de la producción de *Star Trek: La nueva generación*. El primer capítulo rodado fue *Encuentro en Farpoint*, un episodio especial que tenía una duración de 90 minutos e iba a servir de piloto.



Dos vistas de la nueva Enterprise: a la izquierda, el puente de mando, y abajo, uno de los confortables camarotes.



continuará

UN MERECIDO DESCANSO

Hay que resignarse: aunque la kirónides sería algo de gran utilidad, de momento no deja de ser un producto de la fantasía. Más allá de las meras esperanzas quedan sin embargo las certidumbres, como que unas vacaciones siempre son lo mejor para las mentes abrumadas por el exceso de trabajo.

KIRÓNIDES - Compuesto químico presente en los alimentos del planeta Platonius, que permite a los humanoides que lo ingieren adquirir poderes psicokinéticos, es decir, la capacidad de desplazar objetos con la fuerza de la mente. El organismo absorbe la kirónides a través de la glándula pituitaria, la misma que regula la hormona del crecimiento; cuando el usuario ha ingerido una cantidad suficiente, empieza a surtir su singular efecto.

PERMISO EN TIERRA - Turno de descanso al que tienen derecho todos los hombres que prestan servicio a bordo de una nave estelar. El permiso es obligatorio cuando el rendimiento en el trabajo desciende por debajo de la norma. En este caso, además, el capitán –o el médico de a bordo– tienen la facultad de ordenar al oficial en cuestión un turno de descanso forzoso. Los períodos de permiso pueden acumularse hasta obtener verdaderas vacaciones de varias semanas, que el oficial puede solicitar si, por ejemplo, desea viajar a su propio planeta o visitar a su familia.

PLANETA DE LOS JUEGOS - Planeta de la región de Omicron Delta, equipado con tecnología muy sofisticada, capaz de grabar y materializar exactamente los deseos de los "turistas" que lo visitan para descansar y relajarse. Un Custodio, encargado de controlar que la imaginación de los huéspedes no les haga caer en dificultades o peligros, es el encargado de supervisar su funcionamiento.



TODOS NUESTROS AYERES

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *All Our Yesterdays*, EE.UU. 1969

Dirigido por:
Marvin Chomsky
Argumento y guión:
Jean Lisette Aroeste
Producción:
Fred Freiberger
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis, Gregg Peters
Fotografía:
Al Francis
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
George Duning
Efectos ópticos:
Cinema Research Corp.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
Mariette Hartley	Zarabeth
Ian Wolfe	Atoz

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

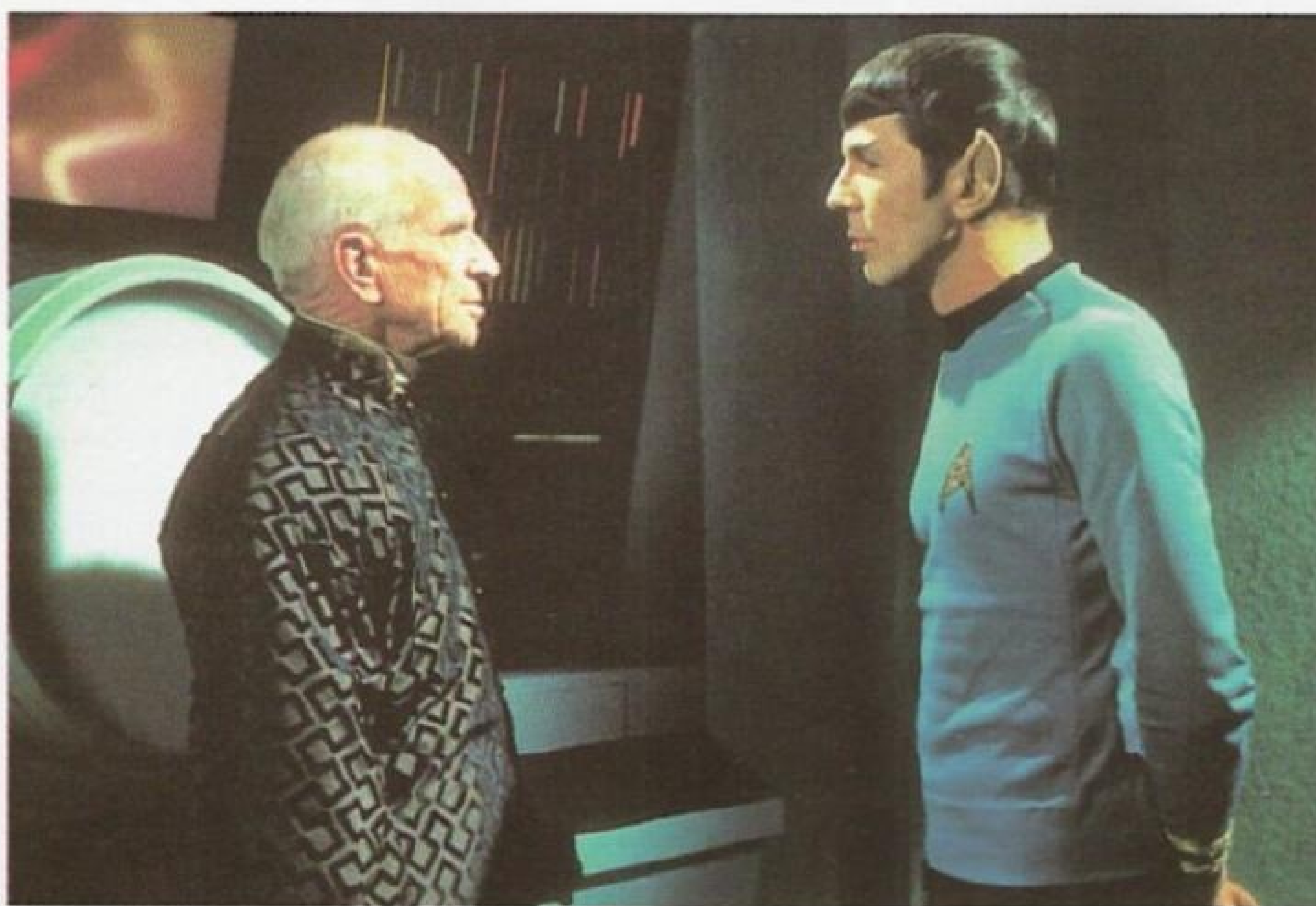
El planeta Sarpeidon está a punto de ser destruido por la explosión de su sol. Kirk, Spock y McCoy, que han bajado al planeta para descubrir el paradero de sus habitantes, desaparecidos misteriosamente, encuentran una inmensa biblioteca. El bibliotecario, el señor Atoz, afirma que el pueblo de Sarpeidon se ha puesto a salvo gracias a un extraño aparato: el Atavachron, un original ingenio que tiene algo que ver con viajes en el tiempo. Kirk, Spock y McCoy no van a tardar mucho en experimentar en persona su funcionamiento...

EN EL LABERINTO DEL TIEMPO

Para los buscadores de anécdotas, juegos de palabras y bromas ocultas en la trama del texto –en este caso del guión–, el capítulo *Todos nuestros ayeres* ofrece un elemento bastante divertido. Se trata del nombre del bibliotecario de Sarpeidon, el señor Atoz: un nombre realmente apropiado para alguien que trabaja con archivos. ¿Por qué? Muy sencillo: en inglés, el nombre Atoz puede dividirse en "A to Z", que quiere decir "de la A a la Z"... ¿Hay mejor nombre para una persona de conocimientos enciclopédicos?

Bromas aparte, la realización de este capítulo no registró ninguna incidencia destacable. Sin embargo se llevó a cabo de forma muy libre respecto al primer redactado del guión, tal como ocurre a menudo en el mundo de la televisión y del cine. En el guión original, Spock y McCoy, a los que el Atavachron había proyectado en el pasado, se encontraban en medio de un desierto y no entre glaciares...y el mismo Atoz les ayudaba a volver a la biblioteca, mientras Kirk se perdía en el interior de un local parecido a un saloon del San Francisco de princi-





Spock interroga al señor Atoz, bibliotecario de Sarpeidon.

Spock recorre la rica y desolada biblioteca de Sarpeidon.



pios de siglo. Y, en la versión original, el personaje de Zarabeth ni siquiera existía. Por cierto: la actriz que interpreta el papel de Zarabeth, la mujer exilada en el pasado de Sarpeidon, Mariette Hartley, iba a ser también una de las intérpretes del capítulo piloto de una serie que Gene Roddenberry intentaría vender después de realizar ***Star Trek***. El "Creador", al finalizar el rodaje de la Serie Original, escribió más historias de ciencia-ficción, en el intento de dar vida a una nueva serie para la televisión. El piloto, cuyo título era "Génesis II", presentaba, en una Tierra que se había librado de un holocausto natural, una imaginaria sociedad en la cual las mujeres habían asumido un papel dominante. Para el papel de la protagonista, Roddenberry había pensado justamente en Hartley, que con Zarabeth había demostrado su capacidad para interpretar un personaje extremado y de carácter fuerte.



La actriz Mariette Hartley interpretando a Zarabeth.

EL INCIDENTE DEL *ENTERPRISE*

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Enterprise incident,* EE.UU. 1968

Dirigido por:
John Meredith Lucas
Argumento y guión:
D.C. Fontana
Producción:
Fred Freiberger
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis, Gregg Peters
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
Joanne Linville	Comandante romulano
Jack Donner	Tal

Producción:
Paramount en asociación con
Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

El Capitán Kirk, en un estado de aparente confusión mental, ha llevado a la *U.S.S. Enterprise* hasta el interior del territorio romulano. La nave se encuentra rodeada por tres naves de guerra romulanas, que ordenan a Kirk y a Spock que se trasladen a bordo para dar explicaciones acerca de esta "invasión". Una vez a bordo, Spock declara a la romulana que está al mando de la nave, que Kirk ha ordenado la intrusión sin motivo alguno...

DESCUBRIENDO EL ENCANTO ROMULANO

Con *El incidente de la Enterprise* asistimos a la segunda aparición de los romulanos en la Serie Original. Aquí descubrimos que este pueblo, enemigo de la Federación, presenta en realidad facetas fascinantes y misteriosas. Gran parte de los méritos, sobre todo en lo referente al encanto, pueden atribuirse a la interpretación de Joanne Linville de la comandante al mando de la nave romulana. La actriz logró otorgar a la figura de la comandante enemiga una dimensión humana y cultural que iba mucho más allá del papel estereotipado del antagonista de turno, cuya función, a fin de cuentas, es hacer destacar las cualidades del héroe que la va a derrotar. No obstante, hay que reconocer también la existencia de otros méritos: los que corresponden al excelente guión de Dorothy C. Fontana, que en este capítulo trata en profundidad uno de los temas a los que se dedicó más en el ámbito de su trabajo con ***Star Trek***: nos referimos, claro está, a los vulcanos, con su pasado, sus costumbres y sus vínculos históricos con sus "primos" romulanos.

Pero también hay que tener en cuenta que algunas de las relaciones existentes en el universo de ***Star Trek*** nacieron de una lógica distinta a la puramente argumental. En la Serie Original, por ejemplo, los romulanos tuvieron que aliarse con los klingons para reducir los costes de producción y para que el contexto de los viajes interestelares de la *U.S.S. Enterprise* resultara algo más amenazador. Los directores artísticos de la serie decidieron equipar a los romulanos con una flota de naves y un arsenal de armas idénticos a los utilizados por los klingons... para ahorrar en la construcción de nuevas maquetas y atrezzo. De esta forma nació una de las alianzas más famosas y duraderas del universo de ***Star Trek***.



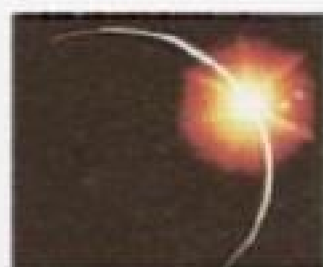
Un primer plano de Joanne Linville en el papel de la comandante romulana.

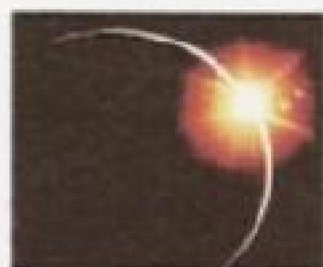
Por otra parte, uno de los aspectos destacados de este capítulo fue la creatividad y fantasía de los escenógrafos para reciclar material escénico. Por ejemplo, el dispositivo de ocultación es un collage realizado con otros aparatos ya utilizados en capítulos anteriores. Salta a la vista, entre ellos, la enorme esfera opaca, idéntica a la que contenía las esencias de Sargon, Thalassa y Henoch en *El regreso al mañana*. Asimismo aparecen elementos que ya se habían utilizado en la sonda Nomad en el episodio *El suplantador*.

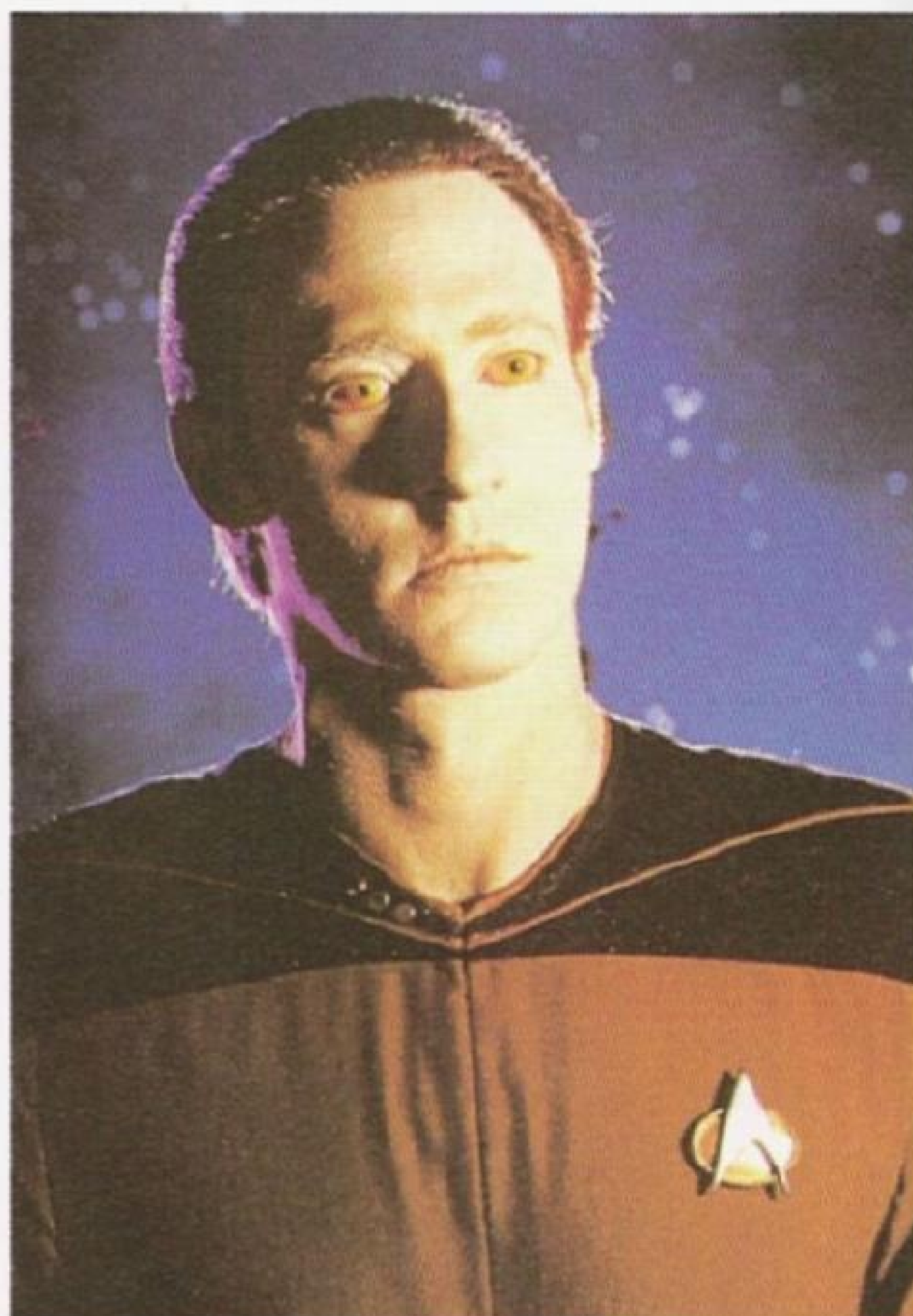
TENIENTE COMANDANTE DATA

Construido por el doctor Noonian Song en la colonia de Omicron Theta, el androide Data fue encontrado desactivado veintiséis años después de la destrucción de dicha colonia, por los oficiales de la nave estelar *U.S.S. Tripoli*. Una vez reactivado, y para agradecer a la Flota Estelar el favor de haberle permitido "renacer", Data entró en la Academia, siendo destinado posteriormente como oficial encargado de operaciones y tercero al mando a bordo de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Si bien completamente artificial, Data cuenta con componentes orgánicos que imitan los fluidos del cuerpo humano. De esta forma replica muchas de las funciones corporales: crecimiento del pelo, digestión de alimentos, funciones sexuales, el sueño... Su único "defecto" era en un principio la incapacidad de sentir emociones, una característica que el doctor Song había tenido que introducir en su androide por las presiones de los colonos de Omicron Theta. El anterior intento del científico de crear un androide parecido a los hombres había resultado excesivamente exitoso: Lore, el "hermano mayor" de Data, imitaba en todo a los seres humanos, mostrando sentimientos positivos... y negativos. En todo caso, Song resolvería esta carencia al cabo del tiempo, construyendo para él un chip emocional. Al igual que los demás circuitos que guían sus funciones, Data puede activar o desactivar a placer este chip.









Data, el androide más famoso, querido y afortunado que la ciencia ficción haya producido nunca.

BRENT SPINER

Brent Spiner nació el 2 de Febrero de 1949 en Houston, Texas, donde creció y llevó a cabo sus estudios. En 1970, tras licenciarse en la Universidad, se trasladó a Nueva York, donde emprendió la carrera de actor teatral, participando en numerosas producciones, entre las que destacan "The Seagull", "Sunday in the Park with George" y "The Three Musketeers".

Spiner, que fue a vivir a Los Ángeles en 1984, actuó en un montaje de la Westwood Playhouse de "La tienda de los horrores". Muy pronto empezó a trabajar también en televisión y cine, apareciendo en muchas series televisivas entre las que mencionamos: "Cin Cin", "En los límites de la realidad", "Juzgado de guardia" o "Canción triste de Hill Street". Sin embargo, su carrera dio un vuelco cuando, en 1987, le escogieron para interpretar al androide Data en *Star Trek: La nueva generación*. A lo largo de los siete años transcurridos en los estudios de la Paramount trabajando en la serie televisiva, Spiner pudo finalmente sacar partido de todas sus dotes de interpretación, hasta tal punto que en uno de los episodios, *Brothers*, interpretó al mismo tiempo el papel de Data, de su "hermano mayor" Lore y de su "padre", el doctor Noonian Song.







En el cine, después de su debut en *Stardust Memories*, de Woody Allen, cosechó sus mejores éxitos en las películas *Star Trek: La próxima generación* y *Star Trek: Primer Contacto*.

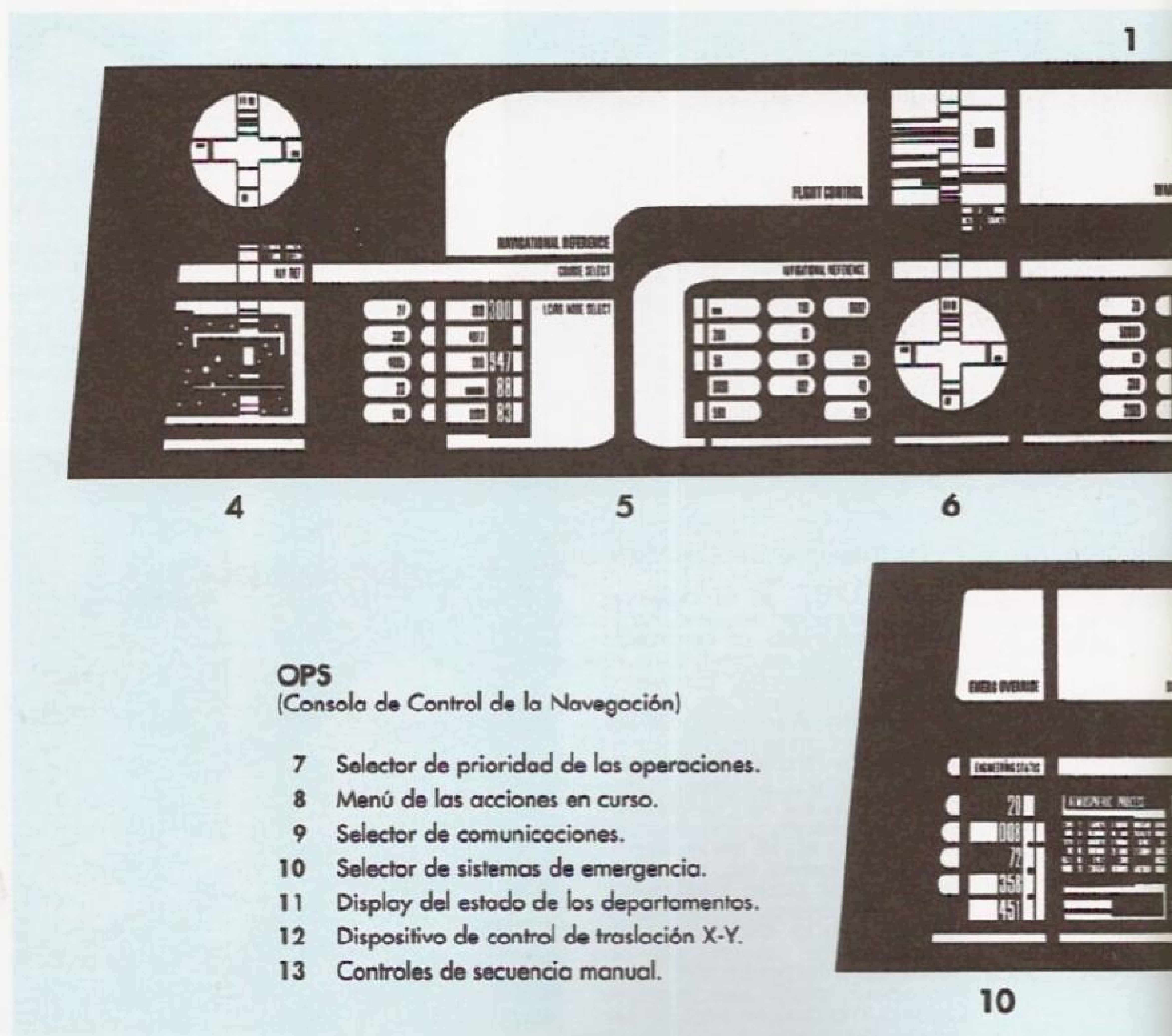
En 1992 Spiner también se estrenó como cantante grabando el CD "Ol' Yellow Eyes Is Back", que obtuvo un discreto éxito.



En el episodio Brothers, Brent Spiner interpreta el papel de Data, pero también el de su creador el doctor Noonian Song.

LAS CONSOLAS DE NAVEGACIÓN

Los aparatos básicos para el gobierno de una nave estelar como la *U.S.S. Enterprise* son los sistemas de pilotaje y los de navegación. Sin embargo, para que todos los sectores necesarios para la exploración funcionen como es debido es imprescindible coordinar con absoluta precisión las distintas operaciones. Los oficiales encargados gestionan dicha coordinación a través de dos consolas especiales, ubicadas en el puente de mando y denominadas CONN y OPS.



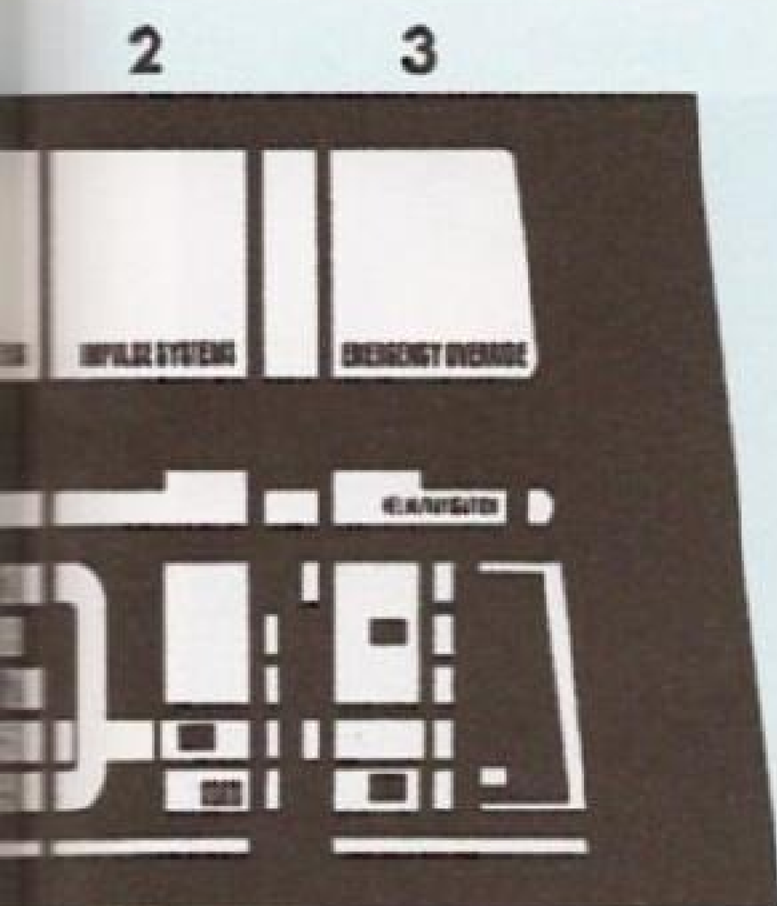
OPS
(Consola de Control de la Navegación)

7 Selector de prioridad de las operaciones.
8 Menú de las acciones en curso.
9 Selector de comunicaciones.
10 Selector de sistemas de emergencia.
11 Display del estado de los departamentos.
12 Dispositivo de control de traslación X-Y.
13 Controles de secuencia manual.



La consola OPS, que puede apreciarse en esta imagen de Star Trek: La próxima generación, sirve para el control de la navegación.

2 3



CONN
(Consola de Control de Vuelo)

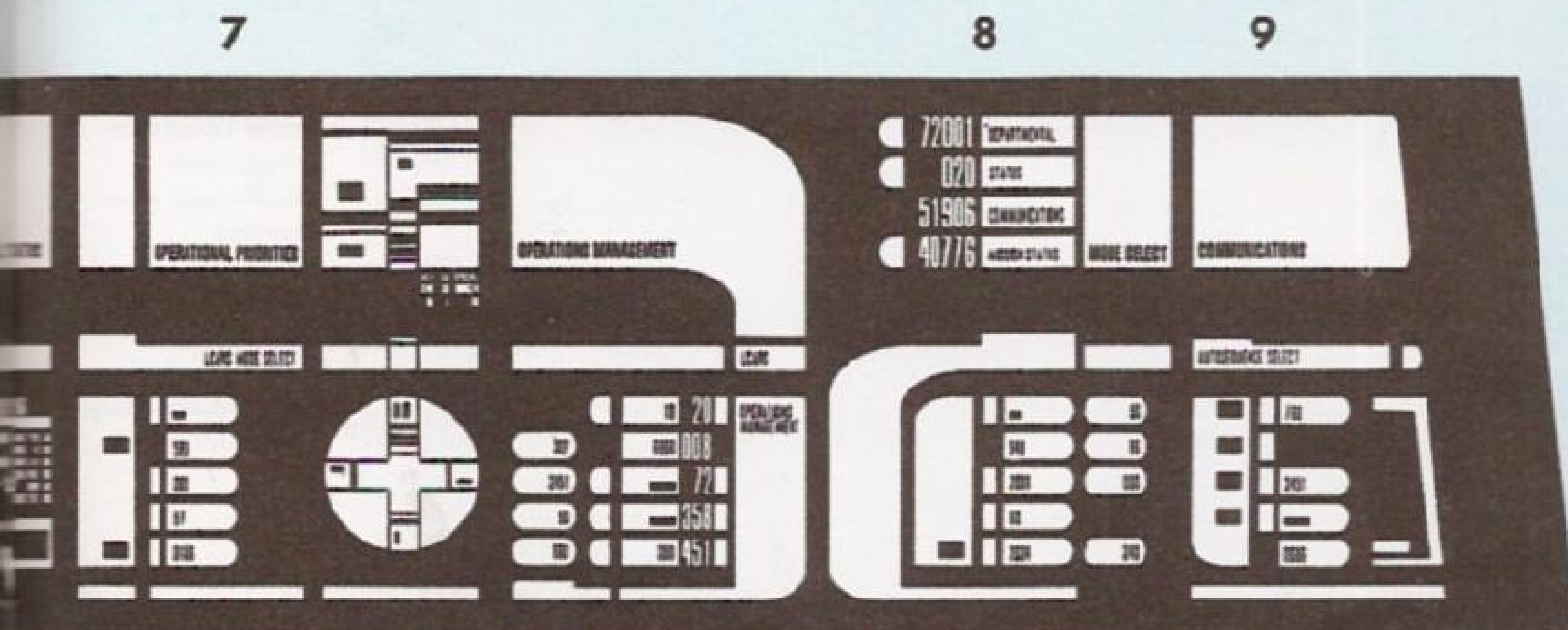
1 Control de sistemas de hiperespacio.
2 Control de sistemas de impulso.
3 Selector de sistemas de emergencia.
4 Display de referencia de navegación.
5 Controles de secuencia manual.
6 Dispositivo de control de traslación X-Y.







7 8 9



11 12 13

LAS LEYES DE LA ROBÓTICA

"I- Un robot nunca debe hacer daño a un ser humano, ni permitir, por omisión, que un ser humano sufra daño.
II- Un robot debe obedecer las órdenes de un ser humano, excepto en los casos que dichas órdenes entren en contradicción con la primera ley.
III- Un robot debe proteger su propia existencia siempre que dicha defensa no sea incompatible con las dos primeras leyes".

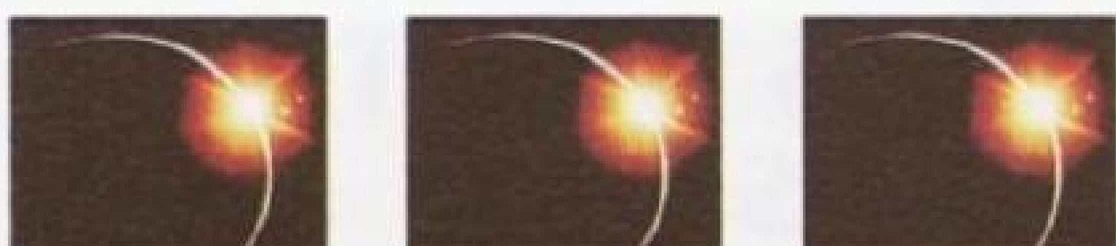
Si algún día la tecnología humana logra realizar unos robots, entendiendo por robots unas máquinas pensantes, éstas se ajustarán seguramente a las mencionadas tres leyes fundamentales de la robótica, postuladas por Isaac Asimov en el relato de 1942 "Girotondo" y reconocidas por todo el mundo en el universo de la ciencia-ficción. La primera aparición del término "robot", que deriva de una palabra checa que significa "esclavo", la debemos a Karel Capek, que en 1920 describió en su obra "R.U.R." la construcción de seres humanos artificiales, destinados a llevar a cabo tareas muy pesadas en lugar de los hombres. El final apocalíptico de la novela de Capek, en la cual la rebelión de los robots en estado de esclavitud desemboca en la destrucción del género humano, influyó en gran medida en el desarrollo posterior de la figura del robot, que tiene la tendencia a asumir el rol inquietante de la criatura que se rebela contra sus creadores.





Aunque Data que aparece aquí con LaForge, sea capaz de "tener" emociones, no es más que un androide mu[y] evolucionad[o]

Con la llegada de las tres leyes de Asimov, introducidas en la programación de los cerebros de los robots, el peligro de una rebelión fatal parecía alejarse definitivamente. Nacieron así personajes amigos del hombre del calibre de C3 PO y R2 D2 de la saga de "La guerras de las galaxias" hasta llegar al ser humano artificial más famoso hasta la actualidad: el androide Data de ***Star Trek***. La responsabilidad de posibles rebe-



liones iba a corresponder, a partir de entonces, a la maldad de algunos humanos que, aprovechándose precisamente de las obligaciones derivadas de las tres leyes, volvían a someter a los robots a la condición de esclavos, tal como ocurre en la película de Michael Crichton "Almas de metal" (1973).

Debido a estas opresiones recurrentes se había extendido, en los medios de la ciencia-ficción, cierto sentimiento de culpabilidad hacia los robots, hasta que Roger Mac Bride Allen, recogiendo la pesada herencia dejada por la dolorosa desaparición de Asimov, no liberó definitivamente a estos esclavos de sus crueles amos formulando, en su novela "Caliban", las nuevas leyes de la robótica:

"I- Un robot nunca debe hacer daño a un ser humano.

II- Un robot debe colaborar con los seres humanos, sin contravenir la primera ley.

III- Un robot debe proteger su propia existencia sin contravenir la primera ley.

IV- Un robot puede hacer todo lo que quiera excepto en los casos en que sus acciones infrinjan las tres primeras leyes".





Lore, el malvado hermano de Data: un ejemplo de robot no sujeto a las leyes de Asimov.

PALABRAS, PEQUEÑAS MENTIRAS Y EPISODIOS

Al principio, como todo el mundo sabe, fue la palabra. Por ello, toda creación digna de este nombre necesita un diccionario lleno de nombres. Pero puede resultar que las palabras no siempre sean lo que parecen ser. A veces, en efecto, tienen doble sentido, aluden a algo y ocultan algo más, indican aquello y, de soslayo, establecen lazos con lo otro...

De estos casos, el mundo de ***Star Trek*** está lleno. Al enfrentarse con el problema de dar nombre a las distintas partes de las naves estelares, a los artefactos y a los muchos aparatos futuristas que forman parte de la tecnología fantástica de ***Star Trek***, los artistas que trabajaron y trabajan en la saga a menudo aprovecharon el esfuerzo para solucionar el problema para divertirse un poco.

De modo que mucho de ellos, jugando con la sobreposición de realidad y ficción, se divirtieron atribuyendo nombres de personas o de situaciones reales a decorados y objetos escénicos.

Este es el caso, por ejemplo, de los conductos de mantenimiento de las astronaves, que se llamaban informalmente en la Serie Original "Tubos de Jefferies", inspirándose en el nombre del director artístico Matt Jefferies. Curiosamente, en *Star Trek: La nueva generación*, este término quedó consagrado y en la actualidad, en los manuales técnicos que describen el universo de ***Star Trek***, los conductos se llaman precisamente Tubos de Jefferies, como si tal cosa. Dick Brownfield, uno de los especialistas en efectos mecánicos que trabajó en todas las series, cuenta que muchos de los tubos y de las conducciones que se utilizaban en los decorados llevaban una etiqueta con una



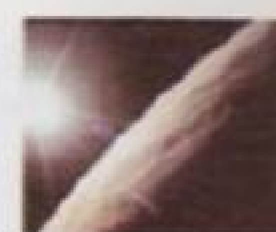
Muchas de las ocurrencias más graciosas y geniales que salpicaron la Serie Original nacieron en el propio plató.







sigla misteriosa, que puede verse en muchos episodios: GNDN, inventada por él y por el decorador John Dwyer. En realidad la enigmática sigla no es otra cosa que el acrónimo de: *"Goes Nowhere and Does Nothing"*, o sea: ¡*"no va a ninguna parte y no sirve para nada"*!
Aunque en muchos casos estas bromas no resulten visibles en los episodios, ni siquiera mirando con atención, las ironía del equipo técnico no acaba, ni mucho menos, aquí. En el dibujo del sistema del motor de hiperespacio de la *U.S.S. Enterprise-NCC-1701-D* de *Star Trek: La nueva generación*, ubicado en la Sala de Máquinas, uno de los componentes se llama "Generador de Improbabilidades Infinitas", en homenaje al famoso libro de Douglas Adams "Guía del autostopista galáctico".
Por no decir nada del sinfín de mensajes distribuidos por doquier en pantallas, consolas y hasta en la placa comemorativa ubicada en el puente de mando de la *U.S.S. Enterprise-NCC-1701-D*: aquí, muy a la vista, junto al nombre del "Almirante Gene Roddenberry", encontramos los de todos los productores de la serie, mientras que en Grupo de Ingeniería está la lista de todos los "capitanes" del equipo técnico, desde Andrew Probert a Henry Zimmerman, hasta los dos "Doctores de la Unidad de Tecnología Avanzada", Mike Okuda y Rick Sternbach que, entre otras cosas, también son los imaginativos y simpáticos autores de estos escritos.









U.S.S. BRATTAIN

MIRANDA CLASS • STARFLEET REGISTRY NCC-21166
40 ERIDANI-A STARFLEET CONSTRUCTION YARDS • YOYODYNE DIV.
COMMISSIONED STARDATE 22519.5
UNITED FEDERATION OF PLANETS

STARFLEET COMMAND, SOL SECTOR

CHIEF OF STAFF, STARFLEET: Adm. Les Landau
FLEET OPERATIONS: Adm. Richard James
EXPLORATORY DIVISION: Adm Marvin Rush
FLEET ADMINISTRATION: V Adm Brad Yacobian
TACTICAL COMMAND: V Adm Adele Simmons
MISSION OPERATIONS: V Adm Rob Legato

FLEET YARDS OPERATIONS: Capt Dick Brownfield
ADVANCED TECHNOLOGIES DIV: Capt Joe Chess
PLANETARY IMAGING DIV: Capt. Bill Peets
ORBITAL OPS: Capt Bob Sordal
STARFLEET ACADEMY: Capt John Nesterowicz
RESEARCH & DEVELOPMENT: Capt Mandy Chamberlin

"...a three hour tour, a three hour tour."

Una de las clásicas bromas de* Star Trek: *en la placa conmemorativa de la* U.S.S. Brattain *aperecen los nombres de los componentes del equipo técnico de* Star Trek: La nueva generación, *como mandos de la Flota Estelar.

CORRIENDO SOBRE RAILES PARALELOS

Junio de 1987 fue una fecha importante para ***Star Trek**: Encuentro en Farpoint*, el capítulo piloto de *Star Trek: La nueva generación*, ya estaba acabado e iba a empezar la producción de la serie propiamente dicha. Los actores –al revés de lo que ocurría normalmente– nunca vieron los rodajes diarios del piloto y lograron verlo montado tan sólo tres días antes de su emisión por antena, ¡cuando ya estaban rodando el octavo capítulo! Para la producción de TV, los efectos especiales representaron un verdadero doble reto. Hasta entonces, los efectos realizados en vídeo tenían una calidad realmente muy baja: se notaba que se trataba de efectos añadidos, y un buen efecto visual, para ser tal, no debe notarse. Todos los profesionales del ramo arrugaron la nariz, esperando resultados mediocres, como los obtenidos, por ejemplo, en los capítulos de "La fuga de Logan" o en los nuevos episodios de "En los límites de la realidad". La famosa compañía Industrial Light & Magic, que creara George Lucas para "La Guerra de las Galaxias", logró sin embargo dejar a todo el mundo estupefacto creando verdaderas pequeñas obras maestras con la introducción de tecnologías innovadoras como el computer graphic.



La nueva serie no podía dejar de renovar la imagen gráfica.

Paralelamente a la producción de *Star Trek: La nueva generación*, la Paramount seguía llevando la saga a la pantalla grande con los actores de la Serie Original. Se estaba preparando la quinta película y esta vez el director iba a ser el mismo capitán: ¡William Shatner!

En noviembre de 1986 los diarios anunciaron la quinta entrega como una nueva gran aventura, con una historia apasionante escrita por el mismo Shatner. El día 13 de abril el neo-director se instaló en la oficina que la Paramount había puesto a su disposición y empezó a trabajar sobre el argumento que quería desarrollar en el nuevo capítulo de la sa-



ga. El argumento era muy importante y se refería a un tema que le había interesado desde siempre: los predicadores y la idea misma de Dios.

Para redactar el guión, Shatner se valió de la colaboración de Harve Bennett. Sin embargo al productor de las tres películas anteriores no le entusiasmaba la idea de verse envuelto otra vez con ***Star Trek***, debido a algunos roces que habían surgido con Leonard Nimoy en el transcurso del rodaje de *Star Trek IV: Misión: salvar la Tierra*. El trabajo más arduo de Shatner consistió tal vez en hacer que el argumento fuera convincente. Todo el mundo estaba receloso, desde Bennett hasta Nimoy. Incluso David Nicksay, el vicepresidente de la sección dedicada a la producción de las películas de la Paramount, no creía que la idea pudiera funcionar. De modo que a la historia básica se le añadieron algunas escenas divertidas y al final el guión fue confiado a David Loughery, autor, entre otras, de la película "Dreamscape". Junto con Bennett y Shatner, Loughery transformó el guión y la obra pasó a la fase de producción a pesar de las dudas del "padre" de ***Star Trek***, Gene Roddenberry.

Éste consideraba que el argumento era demasiado amplio y difícil: en el universo de ***Star Trek*** que él había creado, el concepto de divinidad variaba de una raza a otra y de un planeta a otro, reflejando la multiplicidad de confesiones existentes en Estados Unidos. Poner en escena la búsqueda de un solo Dios parecía por lo tanto algo muy complicado. Pero la observación de Roddenberry fue desoída y la producción de la quinta película siguió adelante. Sin embargo, los obstáculos surgían sin parar: el mismo día en que le llegaron las objeciones de Leonard Nimoy, que consideraba absurdo que su Spock siguiera al "predicador" Sybok, Shatner fue informado de que DeForest Kelley (McCoy) había sido ingresado en un hospital y que posiblemente no podría trabajar en el rodaje. Además se había decidido un recorte del presupuesto inicial, que probablemente iba a afectar a los efectos especiales.

Pero Shatner no se resignó. Después de todo, uno de sus grandes sueños iba a convertirse en realidad: ¡iba a dirigir una película de ***Star Trek*** escrita por él mismo!



La expresión de liderazgo que en esta foto exhibe el joven Shatner es en cierto sentido profética: él iba a ser el director de la quinta película de Star Trek.

continuará

DERECHO GALÁCTICO

Adonde fueres, haz lo que vieres, decimos nosotros. Y las cosas no son tan distintas viajando por diferentes planetas. Según nuestro código penal, por ejemplo, los acusados pueden valerse de la facultad de no contestar. ¿Qué ocurriría en cambio si también pudiéramos defendernos hablando, de acuerdo con el derecho romulano, durante un tiempo ilimitado?

ATAVACHRON - Puerta temporal, inventada en el planeta Sarpeidon, que permite viajar por el tiempo hacia el pasado. Sin embargo el Atavachron también altera la estructura celular de las personas, adaptándolas a la época que se ha elegido. Por consiguiente, quienes viajan al pasado no pueden volver al presente sin someterse a otra alteración. Los habitantes de Sarpeidon utilizaron el Atavachron para escapar a la destrucción de su planeta, refugiándose en el pasado antes de que su sol se convirtiera en una supernova.

DERECHO DE AUTODEFENSA - Procedimiento del derecho romulano que permite que un acusado grabe una declaración oficial acerca de su culpabilidad o inocencia. Dicha declaración no tiene limitaciones de ningún tipo, de modo que es posible hablar durante horas y horas, si se puede.

LLAVE MORTAL VULCANA - No confundir con el Tal Shain, una modalidad de ejecución que consiste en una presión que se aplica al cuello del condenado, ni con la llave vulcana, cuyo efecto no provoca la muerte sino una pérdida de conocimiento temporal. La llave mortal es en realidad un invento de Spock para engañar a los romulanos haciéndoles creer que ha matado a Kirk. De esta forma, el capitán logra robar a escondidas el dispositivo de ocultación.



HELENA DE TROYA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Elaan of Troyius*, EE.UU. 1968

Dirigido por:
John Meredith Lucas
Argumento y guión:
John Meredith Lucas
Producción:
Fred Freiberger
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Edward K. Milkis, Gregg Peters
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Walter Koenig	Chekov
Nichelle Nichols	Uhura
Majel Barrett	Christine Chapel
France Nuyen	Elaan
Jay Robinson	Petri

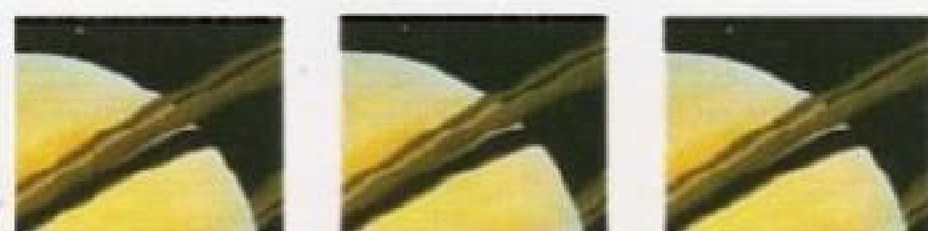
Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La guerra entre los pueblos de los planetas Elas y Troyius dura desde hace siglos, cuando los dos contendientes, amenazados por los klingons, deciden aliarse frente al enemigo común. Piden entonces la colaboración de la *U.S.S. Enterprise* para llevar a cabo la misión de paz, que consiste en conducir a la hermosa y fogosa Elaan, cabecilla de Elas, a Troyius, donde debe casarse con su líder, sellando de esta forma una unión indisoluble entre ambos países. Sin embargo, Elaan no tiene ninguna intención de casarse, ni tampoco de adaptarse a las maneras refinadas de los troyianos...

TAN HONESTA Y GENTIL PARECE...

El universo de lo femenino, con sus abigarrados colores y con sus múltiples matices, es el tema dominante de este capítulo de inspiración homérica, que se desarrolla a partir de la parodia de la historia de Ilión, en clave "futuro-pop". Sin embargo, el sexo delicado no está representado sólo por la figura seductora de Elaan, una señora que, para decir la verdad, de gentil tiene muy poco... al menos hasta la aparición del valiente Kirk... En realidad, el objetivo que apunta hacia el mundo femenino nos permite saber algo más acerca de la "mujer" por definición de ***Star Trek***: Uhura, la compañera de aventuras de Kirk, Spock y compa-



ñía, la dulce oficial de comunicaciones, con su alma generosa y su vocación artística. Justamente en *Helena de Troya* tenemos una de las dos ocasiones que se nos ofrecen, a lo largo de toda la Serie Original, para "visitar" el camarote de la hermosa Uhura: unas habitaciones cuya decoración refleja su personalidad, artística e independiente. Pieles, esculturas, paneles decorados... todo denota el gusto de Uhura, su pasión



Kirk estrecha entre sus brazos a la indómita Elaan: ¿un primer paso hacia la paz?

por los objetos de rara belleza, que ella misma ha elegido para recordar sus propios orígenes y para inspirar su talento musical.

Como es lógico, la atención hacia lo femenino guió la creación del vestuario de la bella Elaan por parte de William Ware Theiss. Estas prendas, como todas las creadas por Theiss, se amoldan con naturalidad a las curvas del cuerpo femenino, con un resultado que sin duda es sensual y provocativo sin renunciar al buen gusto y al decoro.

También cabe destacar que el guionista y el director de *Helena de Troya* fueron la misma persona: John Meredith Lucas. No es raro que, en el mundo de la televisión, un director sea al mismo tiempo el autor del capítulo, y desde luego en estos casos el resultado es un producto más unitario. Cuando, por el contrario, el di-

rector trabaja con un guión de otro, es inevitable que "interprete" el texto, llegando incluso, a través del lenguaje de las imágenes, a modificar radicalmente significados y sobreentendidos. Basta con una toma que cree tensión en el momento en el que el guionista quería comunicar alegría y desenfado para transformar completamente el "sabor" de una historia...

Por suerte, en el plató de ***Star Trek*** la colaboración entre guionistas y directores fue muy estrecha y casi nunca se dio el caso de que los unos deformaran el trabajo de los otros. Además, muy a menudo, ocurría que la aportación creativa procedía no sólo de autores y director, sino de los mismos técnicos (maquilladores, cámaras, encargados del vestuario), sin contar las sugerencias que los actores formulaban acerca de sus propios personajes... En definitiva, un verdadero trabajo de equipo en el que cada uno siempre contribuía con lo mejor de sí mismo al resultado final.



La intensa Elaan con uno de los seductores trajes que William Ware Theiss diseñó para ella.



CONSEJO DE GUERRA

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Court Martial*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento:
Don M. Mankiewicz
Guión:
Don M. Mankiewicz y Steven W. Carabatsos
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Alexander Courage
Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
Nichelle Nichols	Uhura
Percy Rodriguez	Comodoro Stone
Elisha Cook	Samuel Cogley
Joan Marshall	Areel Shaw

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Una tempestad iónica sorprende al oficial Ben Finney mientras recoge datos importantes en el interior de una cápsula exterior de reconocimiento. La intensidad de la tempestad aumenta y el capitán Kirk, para evitar que la nave corra peligro, tiene que expulsar la cápsula, tras ordenar a Finney que la abandone. Pero, una vez expulsada la cápsula, Kirk descubre horrorizado que Finney no ha tenido tiempo de salir de la misma. Tras la notificación del suceso, se instruye una investigación. Kirk está dispuesto a enfrentarse a un consejo de guerra para demostrar que ha actuado correctamente.

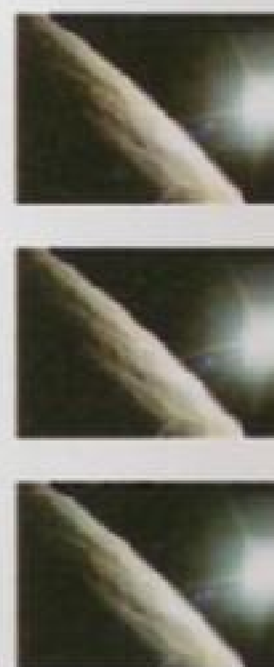
TODA LA VERDAD, NADA MÁS QUE LA VERDAD

A lo largo de su recorrido a través de todos los géneros, estilos y tonos –pasando de las películas de acción a las de aventuras, desde el capítulo cómico al de alto dramatismo, rozando el melodrama, la comedia o el thriller, todo ello jugando siempre con soltura con los sentimientos–, ***Star Trek*** no podía evitar tocar al menos una vez un gran clásico del cine de Hollywood: el género judicial, compuesto de togas y discursos, de "Su Señoría" y "¡Me opongo!", de pelucas, Biblias, golpes de martillo y golpes de escena. *Consejo de guerra* es todo esto, y es por lo tanto el episodio de ***Star Trek*** que más que cualquier otro imita el "estilo Perry Mason", con el bueno de Kirk en el banquillo de los acusados y su capacidad de mando puesta bajo sospecha junto con él. La búsqueda de la verdad, huelga decirlo, es el tema central de este capítulo, escrito magistralmente por Don Mankiewicz y Steven Carabatsos, que se desarrolla a partir de un cambio de perspectiva, ya que el crimen que Kirk ha cometido no es, como acabará descubriéndose, real, mientras que sí lo es en cambio el de la "víctima", que al final se convierte en verdugo.



El excéntrico pero eficaz abogado de Kirk conoce a la perfección los antiguos legajos legales.

Spock desempeña un papel que le va que ni pintado, convirtiéndose en una especie de Hércules Poirot. Como todos los detectives dignos de este nombre, al final del capítulo logra atrapar al culpable, analizando en profundidad pequeñas pistas de apariencia insignificante. Hay que decir que al lado de la temática judicial hay otra, un segundo hilo conductor que anima de manera más o menos disimulada este capítulo. Es uno de los temas más recurrentes en la ciencia-ficción, y en ***Star Trek*** se ha tratado muchas veces y con enfoques distintos. Nos referimos, obviamente, al problema del uso de la tecnología y de la posibilidad de que la misma se vuelva en contra de quien la crea. La animadversión del abogado defensor hacia el ordenador, que según sus palabras nunca podrá sustituir a los libros, parece confirmada por el hecho de que es justamente la grabación de un ordenador lo que pone a Kirk de espaldas contra la pared. El sorprendente desenlace acaba, sin embargo, avalando la tesis más "políticamente correcta", según la cual la tecnología no es "malvada" de por sí, sino que depende, como todo lo demás, del uso que se hace de la misma...



DOCTORA BEVERLY CRUSHER

Nacida en la Luna el 13 de octubre del 2334, Beverly Howard –éste es su nombre de soltera– estuvo destinada desde niña a la carrera médica: su abuela Felicia, que durante la tragedia de la colonia de Arvada III cuidó de los supervivientes con la ayuda de hierbas y plantas medicinales hasta la llegada del equipo de rescate, le enseñó los rudimentos de esta ciencia.

Se casó en 2348 con Jack Crusher, un oficial de la Flota Estelar, con el que tuvo un hijo, Wesley. Tras la muerte de su marido, ocurrida en un accidente mientras servía a las ordenes de Jean-Luc Picard, Beverly decidió proseguir su carrera de médico llegando a ocupar el cargo de Oficial Médico Jefe a bordo de la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*. Profesional competente, Beverly es también muy escrupulosa en el cumplimiento de sus deberes de madre. Aunque el entusiasmo de su hijo, un joven genio destinado a una existencia fuera de lo común, supone una dura prueba para su paciencia, Beverly consigue siempre demostrarle su cariño.



Competente oficial médico y madre atenta, Beverly Crusher logra conjugar con éxito las dos caras de una mujer moderna.



UNA ESTRELLA ENTRE LAS ESTRELLAS

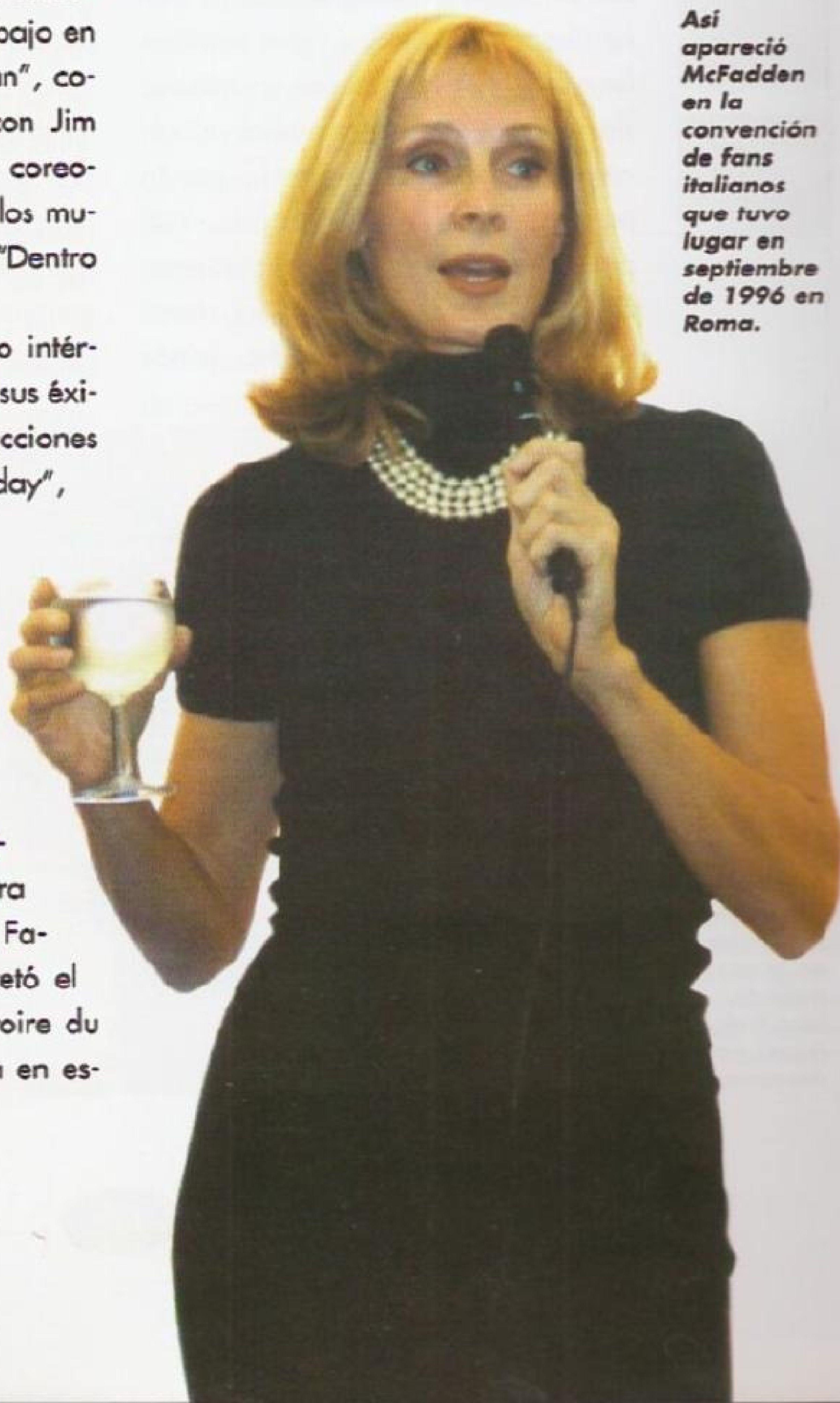
Amén de su profesión, Beverly Crusher tiene muchas aficiones, entre las cuales se encuentran el teatro y la danza. A bordo de la U.S.S. Enterprise NCC-1701-D *ha creado, junto con sus colegas, una pequeña compañía teatral a la que, como directora, autora y actriz, dedica su tiempo libre.*

GATES McFADDEN

Nacida el 2 de marzo de 1952, Cheryl Gates McFadden, su nombre completo, se crió en Illinois asistiendo en su juventud a muchos cursos teatrales, entre ellos los de la New York University Graduate School of Arts. Se licenció en la Brandais University, estudiando más tarde con Jacques LeCoq en París. Además de intérprete, Gates McFadden es coreógrafa y bailarina. Tras su trabajo en "The Muppets Take Manhattan", colaboró durante unos años con Jim Henson, encargándose de la coreografía y de la animación de los muñecos en la famosa película "Dentro del laberinto".

En teatro ha trabajado como intérprete y como directora: entre sus éxitos cabe recordar las producciones "To Gillian on her 37th Birthday", "Cloud 9" y "The Emerald City". Incluso después de entrar a formar parte del equipo de *Star Trek: la nueva generación*, continuó trabajando en el teatro, a veces también con sus compañeros de reparto televisivo, por ejemplo en la obra "Every Good Boy Deserves Favour". Recientemente interpretó el papel de demonio en "L'histoire du soldat" de Stravinsky, puesta en escena en el La Jolla Chamber Music Festival. Entre sus otros compromisos en TV y en el cine cabe mencionar la serie "Sigue soñando" y la película "La caza del Octubre Rojo".

Como directora de televisión debutó en la serie *Star Trek: la nueva generación*, dirigiendo el capítulo "Génesis", de la séptima temporada.

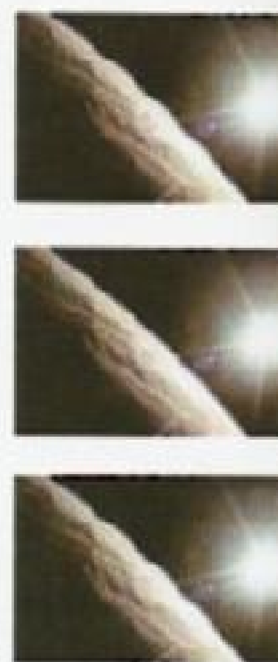


Así apareció McFadden en la convención de fans italianos que tuvo lugar en septiembre de 1996 en Roma.

¡TODO EL MUNDO A LA MESA!

Naves estelares, sin duda. Motores de impulso, por supuesto, y después velocidades hiperespaciales. Teletransporte. Claro. Y naturalmente viajes espaciales, radios subespaciales, torpedos de fotón, holodecks... si, bueno, vale, muy bien... Pero... ¿cuándo se come? Porque, si bien es cierto que la tecnología es algo maravilloso, también lo es que nuestras funciones vitales merecen un mínimo de respeto. Y aquí tenemos el almuerzo acabado de servir, recién preparado, es decir, replicado. Y el propósito no es la pura supervivencia; predomina un aspecto de convivencia: en una nave estelar, comer representa sobre todo un momento de vida social.

De hecho, para simplemente "alimentarse" están los replicadores de alimentos de los que cada oficial tiene uno instalado en su alojamiento personal, a los que puede pedir la comida deseada. El aparato la materializa en cuestión de segundos y, después de comer, platos y cubiertos van a parar al replicador mismo para su reciclaje. Huelga decir que todas las aburridas operaciones de ama de casa que antaño iban unidas a la necesidad primaria de alimentarse –nos referimos al ir de compras, cocinar y lavar los platos–





La mesa puesta a bordo de la **U.S.S. Enterprise** *en la sexta película,* **Star Trek VI: Aquel país desconocido.**



Kirk y Spock, prisioneros desganados, rechazan la comida en una escena del capítulo **A quienes los dioses destruyen.**

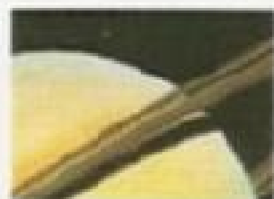
desaparecen aquí como por arte de magia.

Para oficiales y tripulación, libres de cualquier otra preocupación en este campo, el rito del almuerzo o de la cena a bordo se ha convertido simplemente en la mejor ocasión para intercambiar opiniones, estrechar relaciones y comentar lo ocurrido a lo largo del día. Por esta razón, también hay replicadores en el salón de recreo, en el comedor común o en el bar. Optar por ir a tomar un bocado en estos lugares significa básicamente reunirse y socializar con los demás.

Por lo tanto, el replicador de alimentos sólo ha eliminado el esfuerzo y el trabajo necesarios en los siglos anteriores para obtener y preparar los alimentos, sin quitar nada a los placeres de la mesa. Además, la tecnología ha permitido perfeccionar los alimentos mismos, adaptándolos perfectamente a las ideas básicas de la sociedad del futuro...







La carne que se come a bordo, por ejemplo, es un sucedáneo vegetal y no la triste consecuencia de la matanza de pacíficos seres vivos, como vacas u ovejas. Y luego está el invento del sintehol, o alcohol sintético, que permite la preparación de destilados y fermentados completamente libres de los "efectos colaterales" de las bebidas alcohólicas del pasado.

Ello no implica, sin embargo, que uno no pueda dedicarse a los placeres de la buena cocina artesanal: de hecho, a bordo de las naves estelares de la Flota Estelar es posible cocinar, utilizando una pequeña cocina o bien aparatos especiales, también disponibles en los camarotes privados.







Además, algunos alimentos concretos cuyo sabor, según se dice, quedaría alterado por la replicación, se almacenan a bordo antes de la salida, para utilizarlos en ocasiones especiales.

Finalmente no hay que olvidar la posibilidad, brindada por el replicador, de degustar platos exóticos y elaborados alimentos alienígenas, como el pulmón de bregit klingon, el cocido kohlanés o el viinerine romulano. Así pues, la única e importante preocupación es –y si no que se lo pregunten a Scotty– ¡la línea!



El replicador de alimentos, un aparato extraordinario capaz de servir, en cualquier momento, un plato caliente de cualquier tipo.

LOS MAESTROS DE LAS ARMONÍAS CELESTIALES

Si el Libro Guinness incluyera también bandas sonoras, posiblemente registraría la de ***Star Trek***. Y es que el tema de ***Star Trek*** ha sobrevivido a treinta años de historia y aún hoy en día acompaña todas las bandas sonoras de la saga. Esta famosa música, que ya es un mito en el campo de las bandas sonoras televisivas, fue compuesta por Alexander Courage, que es asimismo autor de las músicas de distintos episodios de la serie

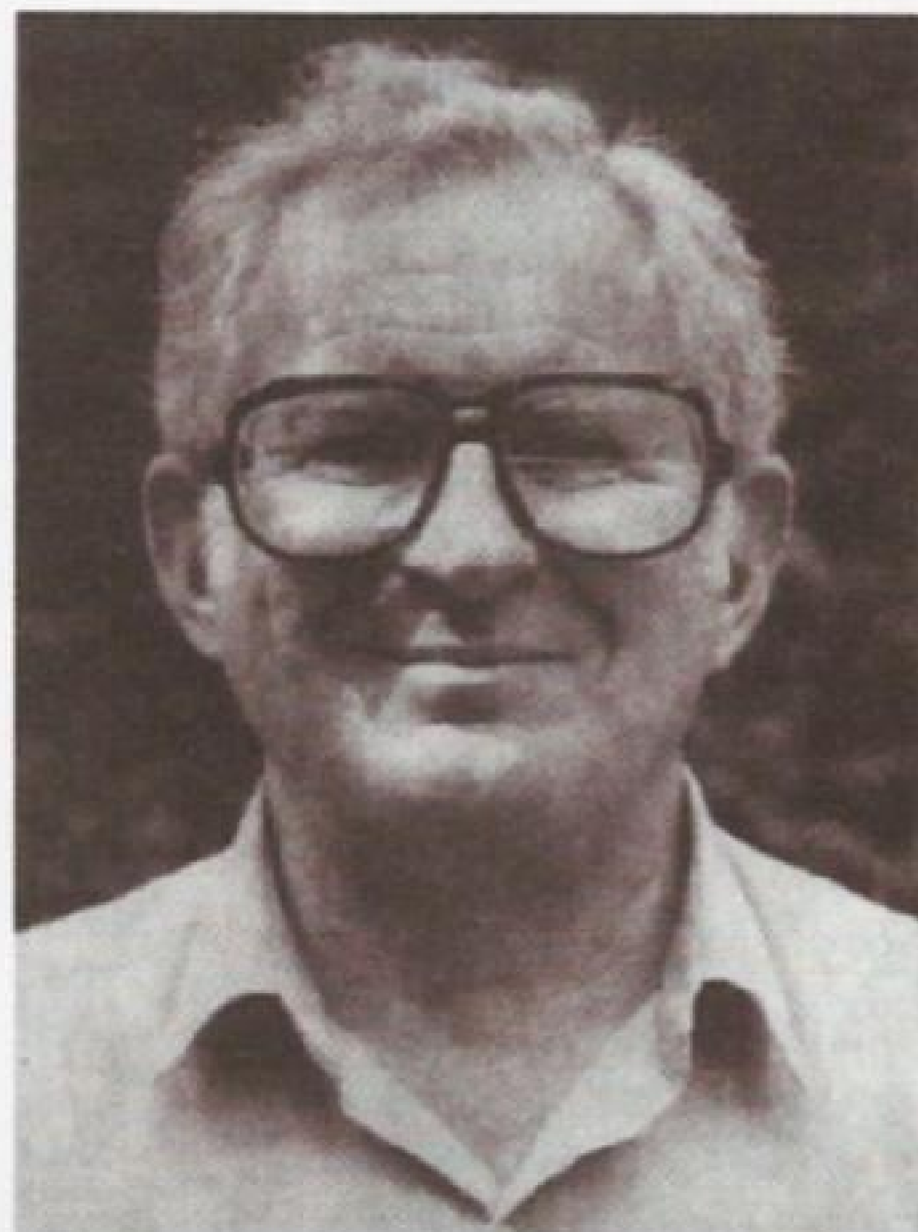


y de la "fanfarria" que acompaña todas las apariciones de la *U.S.S. Enterprise* en órbita alrededor de los distritos planetas y que a menudo se utiliza como intermedio entre una escena y otra de un episodio. Sin embargo, Alexander Courage no fue el único músico que trabajó en las bandas sonoras de la Serie Original: muchos compositores de talento han añadido un acompañamiento musical muy reconocible a una leyenda hecha de imágenes y personajes muy populares.

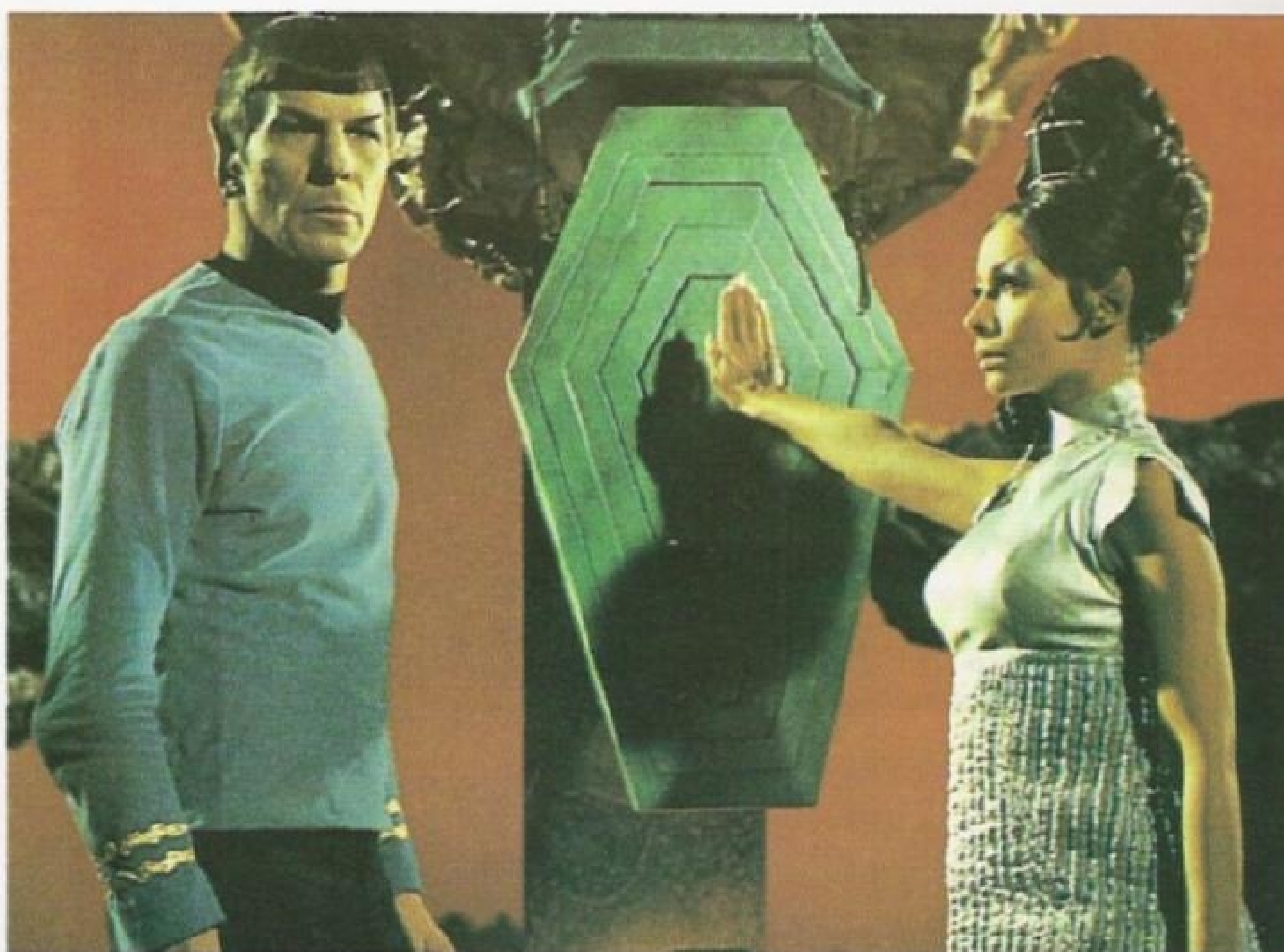
Entre ellos, Fred Steiner compuso los temas que a menudo acompañan a las escenas de acción, con una orquestación sin instrumentos de cuerda que subraya con fuerza el dramatismo de los acontecimientos. A él se deben también algunos de los temas románticos y apasionados que se utilizan repetidas veces en la serie.

Sol Kaplan es el compositor que puso música a algunos episodios obsesivos y tensos, en los que el dramatismo de la escena queda subrayado por notas bajas y por lánguidos solos de violoncelo.

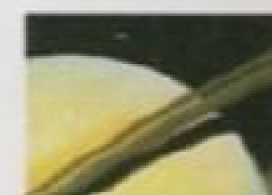
Gerald Fried acompañó algunos de los episodios más airosos y alegres de la serie, con músicas relajantes y atractivas, en un estilo entre primiti-



Alexander Courage, el compositor que escribió el inolvidable tema de Star Trek.



La ambientación musical es un elemento crucial en episodios con un alto contenido dramático, como **La época de Amok.**









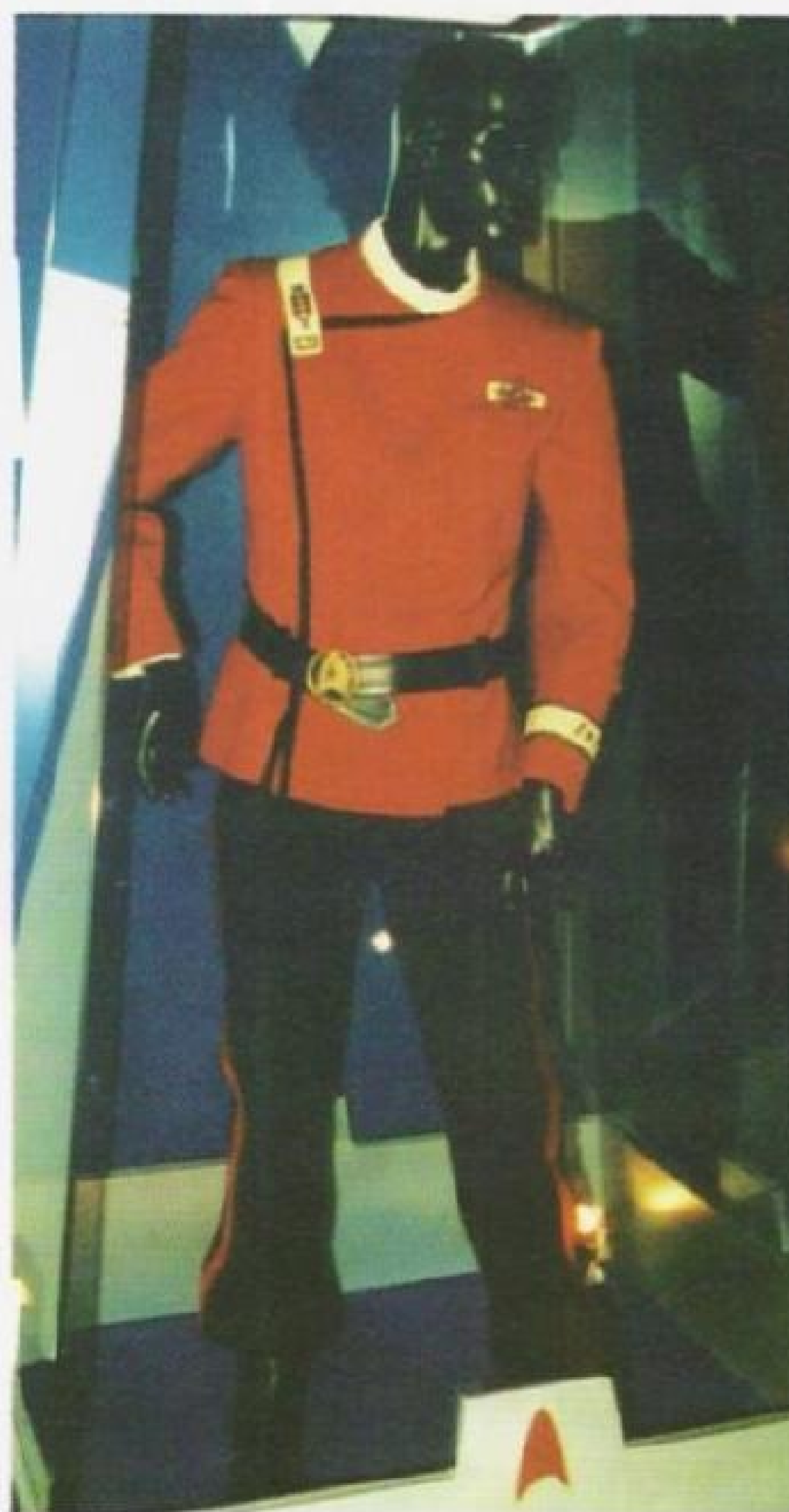
vo y épico. Es suya la música, cuya fama es comparable a la del tema de los créditos, que acompaña la lucha entre Kirk y Spock en *La época de Amok*.

George Duning, en cambio, destacó por la utilización de la cuerda en composiciones románticas y afligidas: por esta razón, a menudo se le confió la música de los episodios más delicados y emotivos de la serie.

Jerry Fielding es autor de temas que se caracterizan por claves bajas y tramas orquestrales complejas y exóticas, muy armoniosas y creadoras de atmósferas. Joseph Mullendore y Samuel Matlovsky también aportaron su colaboración, y sus temas se han utilizado en numerosas ocasiones, según una tradición muy arraigada en el mundo de la producción televisiva estadounidense. En una producción de serie como ésta, era usual introducir al principio de la producción las músicas de determinados episodios para luego recuperar los temas más apropiados, introduciéndolos en las historias sucesivas. Esta "repetitividad" es uno de los motivos por los cuales la música de ***Star Trek*** ha entrado en la "memoria sonora" de los fans como una de las características irrenunciables de la mágica atmósfera de los episodios originales.

EL GRAN DESFILE DE LA ILUSIÓN

En todas las grandes aficiones, ya se sabe, siempre se oculta una pizca de fetichismo: el amor, el afecto, los sentimientos sufren un desplazamiento y se desvían del ser querido hacia sus objetos, hacia lo que le pertenece o le ha pertenecido. Y los fans de ***Star Trek*** no constituyen ninguna excepción a esta regla. En su caso concreto, el objeto preferido es fácil de identificar: los trekkers se vuelven locos por los objetos y trajes originales de las distintas series y de las películas de la saga. Puede parecer raro, pero la posibilidad de admirar "en vivo" uno de los uniformes utilizados en ***Star Trek*** y saber que se trata justamente de uno de los que llevaba uno de los protagonistas puede representar para muchos trekkers una fuente de gran emoción y felicidad.



Uno de los uniformes originales expuestos en la exposición itinerante de Star Trek.

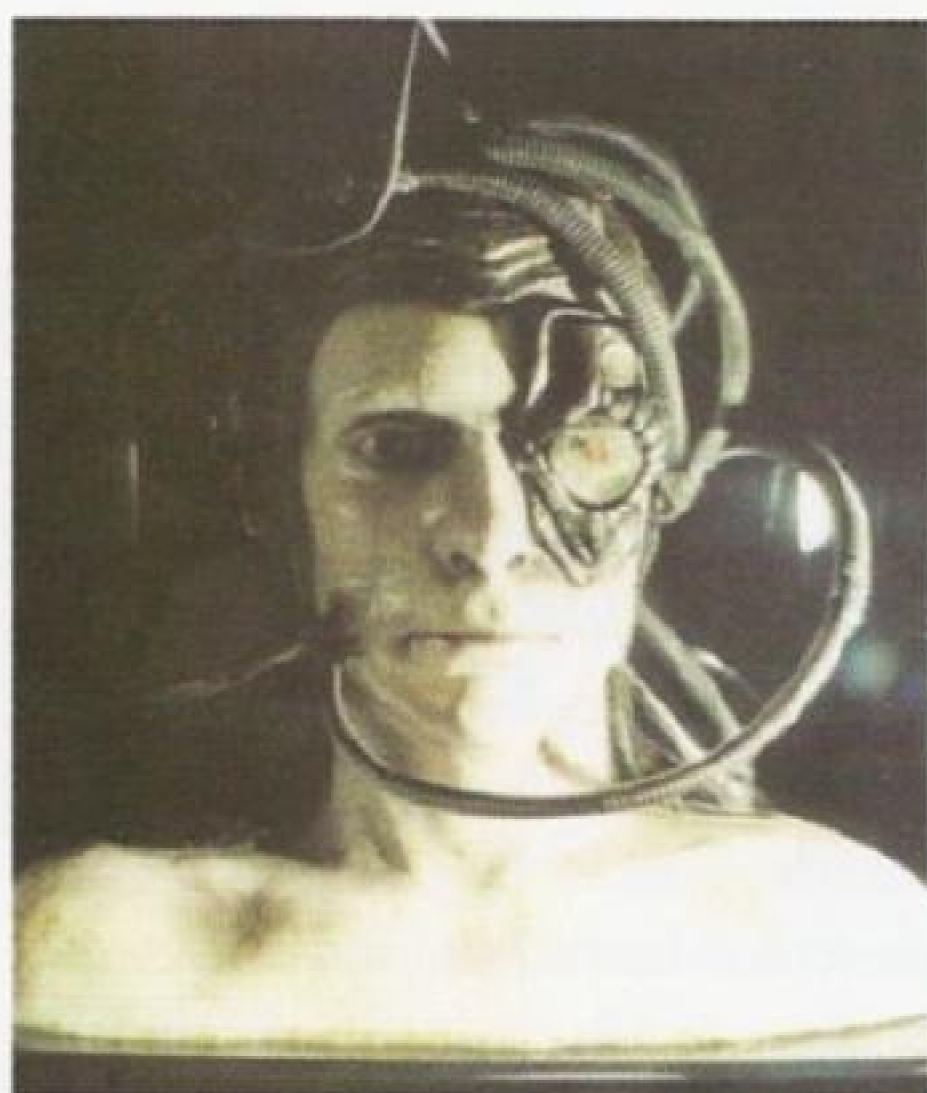
Nada mejor entonces, para satisfacer esta pasión, que una muestra preparada expresamente; una gran exposición de objetos, uniformes y



FICCIÓN Y REALIDAD

Poder observar en vivo los objetos originales del decorado resulta muy útil para profundizar en el conocimiento de los trucos utilizados en fase de producción. Muchos de los objetos presentes en la muestra pueden en efecto parecer "falsos", distintos de como aparecen en los telefilms. En realidad, aparte de que su realidad última es precisamente la que aparece en la película y no su calidad de objetos de uso, a menudo esta evidente ficción se debe precisamente a exigencias de tipo fotográfico. El mejor ejemplo de ello es un comunicador de Star Trek: La nueva generación, *realizado en material liviano y completamente translúcido. Si estuviera hecho de metal pulido, tal como aparece en TV, dificultaría el rodaje, "cegando" las cámaras con sus destellos.*

La compleja máscara de un borg, una de las piezas más destacadas de la exposición.



decorados utilizados en las distintas series. Lanzada en el mundo anglosajón bajo el nombre de *Star Trek: The Exhibition*, la muestra viajó a otros muchos países, entre ellos Italia, donde se llamó *Star Trek in Italy*. Inspirándose en el ejemplo británico, la exposición italiana también quiere promover la divulgación de conceptos científicos, tomando como referencia los ejemplos ofrecidos por la ciencia ficción "plausible" de ***Star Trek***.

La muestra se abre con una rica sección iconográfica que, con fotografías y documentales dotados de textos explicativos, ilustra el nacimiento, el desarrollo y las conexiones con la realidad de las cuatro serie televisivas: desde el original ***Star Trek***, hasta la última serie *Star Trek: Voyager*, pasando naturalmente también por las películas de la pantalla grande...

La siguiente sección está dedicada en cambio a los objetos de ***Star Trek***, muy bien representados por un gran surtido de elementos de decorado originales: del tricorder y el fáser a las armas alienígenas utilizadas en películas y episodios. La sección más espectacular es la reservada a las máscaras, a los trajes y a los decorados. Observando los maniquíes o mirando los ojos de las reproducciones en látex de alienígenas, tenemos la sensación de que el mundo de ***Star Trek*** no es sólo ficción. Además, saber que estos trajes y máscaras fueron realizados por los mismos artistas que maquillan o visten a los actores ejerce un fascinación que va más allá de la simple admiración técnica.

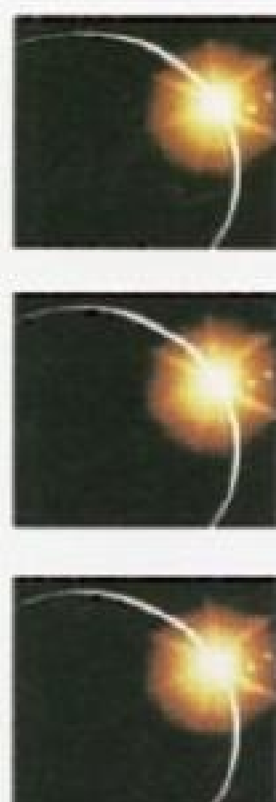
En definitiva: un verdadero maná para los aficionados y también para quienes, aun sin conocer ***Star Trek***, quieran adentrarse "entre bastidores" en una de las sagas de ciencia ficción más importantes de todos los tiempos.

Objetos de Star Trek en una de las exposiciones dedicadas a la saga.



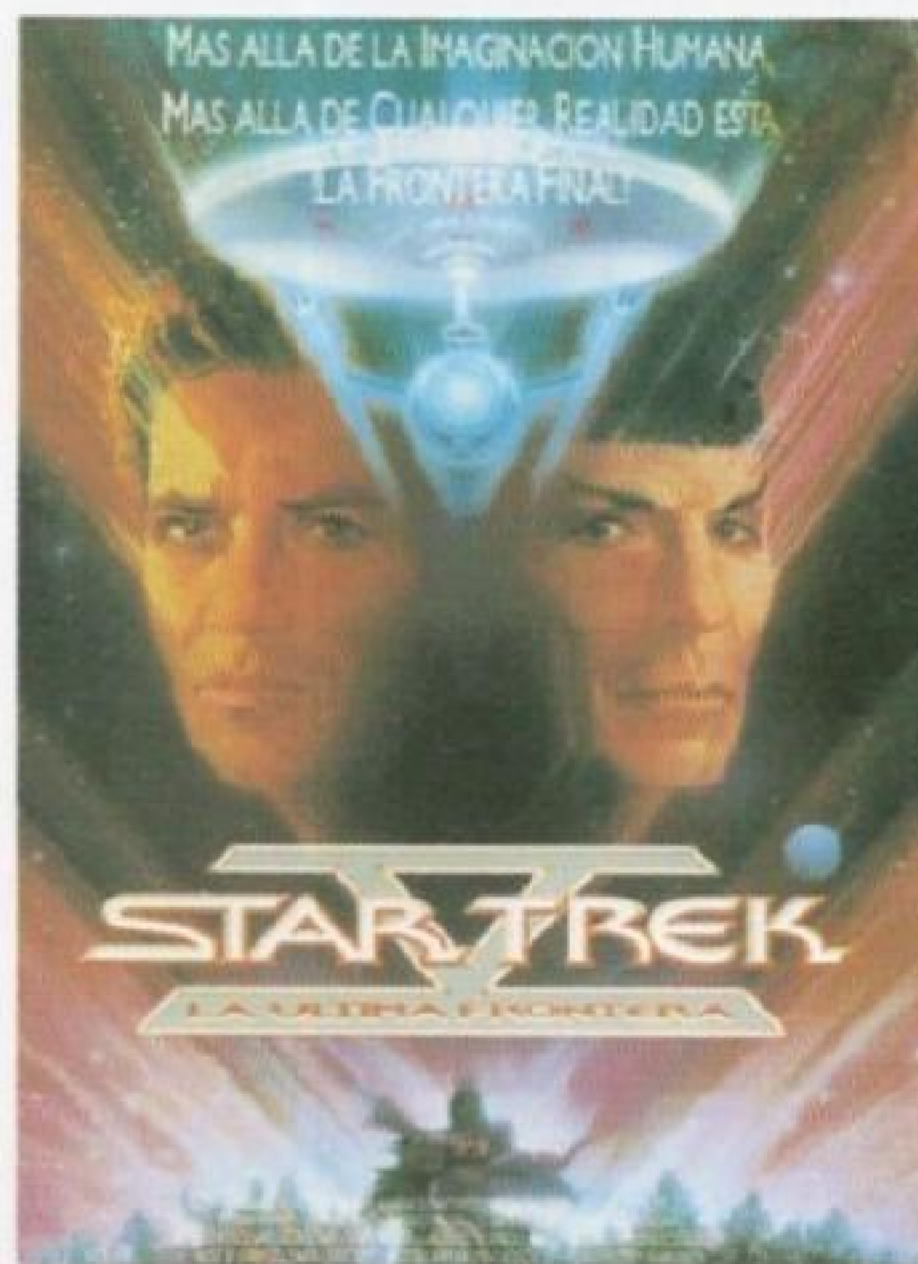
TODAS LAS PIEZAS DEL GRAN ROMPECABEZAS

La producción de la quinta película de la saga empezó, como siempre, con la realización del "storyboard", a partir del que se iban a construir los decorados, preparar el vestuario, buscar las "locations", es decir los lugares donde realizar el rodaje de exteriores, etcétera.



La dirección artística correspondió a Nilo Rodis, con el que William Shatner trabajó codo con codo. El nuevo director quería una película más realista y algo más "ruda" que las otras, y quedó muy satisfecho con el trabajo de Rodis. Sin embargo la mayoría de escenas que Shatner había imaginado no podían obtenerse con unas simples tomas: era necesario encontrar una empresa de efectos especiales. Desgraciadamente, la Industrial Light and Magic de Lucasfilm estaba muy ocupada en esos momentos y no tenía tiempo para trabajar en otra película.

Shatner y socios decidieron pues acudir a Associates and Ferren, una de las muchas empresas especializadas en efectos especiales al servicio de la gran maquinaria de Hollywood. El paso siguiente consistió naturalmente en la formación del reparto, o sea la elección de los actores que iban a interpretar la película: junto con los protagonistas habituales, uno de los elegidos para un papel destacado fue Laurence Luckinbill, un gran actor teatral, que obtuvo el papel de Sybok, el hermanastro de Spock. Un pequeño papel también correspondió a Melanie Shatner, la hija de William, que hasta entonces sólo había actuado en producciones televisivas. La realización del vestuario tuvo como siempre una importancia destacada. Shatner quería transformar por completo el look de la Flota Estelar, pero los costes de dicha operación resultaban prohibitivos, de modo que tuvo que conformarse con algunos nuevos



El cartel original de la quinta película de la saga, Star Trek V: La última frontera.

uniformes marrones y trajes para los equipos de misión. Tras fijar oficialmente la fecha para el estreno de la película, en junio del año 1989, empezó el rodaje.



William Shatner, protagonista delante y detrás de las cámaras de la quinta película de la saga.

Una vez encontrados las localizaciones apropiadas para el rodaje de los exteriores, la troupe se puso a trabajar rápidamente. Sin embargo al cabo de poco, el cielo, hasta entonces despejado, de la producción empezó a nublarse: la Paramount había presupuestado para la película un máximo de 30 millones de dólares. Sin embargo los numerosos efectos especiales habían hecho subir esta cifra hasta los 33 millones. Ralph Winter y Mel Efros, los productores ejecutivos decidieron entonces realizar recortes de gastos: algunos efectos ópticos, muchas escenas exteriores, los maquillajes detallistas y caros que iban a servir para algunos primeros planos fueron las primeras víctimas de la política de ahorro; también se rebajó drásticamente el número de extras de las escenas de batallas, quedando poco más de un centenar de personas.

A pesar del sinfín de dificultades, entre las cuales hubo incluso una huelga convocada por los conductores de los TIR –en los cuales se encontraba todo el material para el rodaje de exteriores–, casi logrando poner en su sitio todas las piezas de un enorme rompecabezas, Shatner logró finalmente acabar su película y llegar al último día de rodaje.

Aun faltaba por rodar las escenas en las que Kirk, Spock y McCoy se encuentran alrededor de un fuego en el bosque de Yosemite, en la selva mágicamente reconstruida por Herman Zimmerman. A pesar de la tristeza por el final ya inminente de la aventura, el cast encontró el tiempo para bromear, riéndose de los terribles "gallos" que Nimoy conseguía sacar de su arpa vulcana y de la total incapacidad de Kelley de cantar a tono el famoso "Row Row Row Your Boat".

Para celebrar la conclusión del rodaje, a finales de diciembre de 1988, fue organizada una conferencia de prensa en el plató del puente de mando. Presentado por Harve Bennett, el cast apareció ante los periodistas vestido de uniforme, brindando por el año nuevo y el éxito de la película con un extraño champagne verde...



***La U.S.S. Enterprise NCC-1701-A** esquiva el ataque de un ente alienígena en la película dirigida por Shatner.*

continuará

JAQUE Y MATE ESPACIAL

Aunque ***Star Trek*** nos presenta un futuro en el cual las innovaciones tecnológicas han modificado hasta tal punto la vida de los terrestres que nos resulta irreconocible, los capítulos de la saga nos recuerdan a menudo que la naturaleza de los hombres se mantiene básicamente igual: pueden pasar los años e incluso los siglos, pero siempre los vamos a encontrar matando el rato con una partida de ajedrez.

AJEDREZ TRIDIMENSIONAL - Versión tridimensional del juego de estrategia y táctica nacido en la Tierra. La versión más popular se sirve de un tablero con tres bases principales de dieciséis recuadros, más algunas plataformas secundarias con cuatro recuadros. Las piezas son análogas a las del ajedrez normal, aunque las posiciones de salida son muy diferentes. Las reglas, muy complejas, han evolucionado a lo largo de las décadas, pero el objetivo final sigue siendo el de impedir que el rey adversario se mueva, logrando de esta forma el jaque mate.

BUSQUEDA DE TIPO I - Procedimientos estándar de la Flota Estelar para encontrar a bordo de una nave a un miembro de la tripulación presuntamente herido e incapaz de contestar. La búsqueda es compleja y cuidadosa, incluyendo el empleo de sensores, llamadas y comunicaciones internas, además de una exploración por parte de equipos de seguridad y médicos.

CÁPSULAS DE RECONOCIMIENTO - Módulo externo cuya función consiste básicamente en registrar acontecimientos espaciales sin las interferencias provocadas por los aparatos internos de la nave. En el siglo XXIII estos módulos necesitan todavía la presencia de un miembro de la tripulación que accione manualmente los sensores que se encuentran en el módulo mismo. Pueden ser separadas del casco de la nave si acontecimientos externos ponen en peligro la integridad de la nave.



EQUILIBRIO DE TERROR

(Episodio de la Serie Original)

FICHA TÉCNICA

Título original: *Balance of Terror*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Vincent McEveety

Argumento y guión:
Paul Schneider

Producción:
Gene Roddenberry

Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black

Fotografía:
Jerry Finnerman

Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies

Música:
Fred Steiner

Efectos ópticos:
Film Effects of Hollywood

Efectos especiales:
Jim Rugg

Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
De Forest Kelley	Dr. Leonard McCoy
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Mark Lenard	Comandante Romulano
Paul Comi	Stiles
Lawrence Montaigne	Decius

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.

Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

La *U.S.S. Enterprise* está patrullando en la Zona Neutral, entre la Federación y el Imperio Romulano, donde muchos destacamentos han sido destruidos por los ataques de una nave que al parecer sólo resulta visible durante los combates. Es el primer enfrentamiento con los romulanos, contra los cuales la Federación había luchado cien años antes, pero de los que se desconoce incluso su aspecto físico. La nave enemiga cuenta evidentemente con un dispositivo que la vuelve invisible a los sensores, pero Kirk, deseoso de hacer justicia, decide perseguirla...

¡MEJOR CON OREJAS GRANDES QUE PUNTIAGUDAS!

Equilibrio de terror marca la aparición, en la Serie Original y en el mundo de ***Star Trek***, del pueblo romulano, una de las razas más poderosas y agresivas de toda la galaxia.



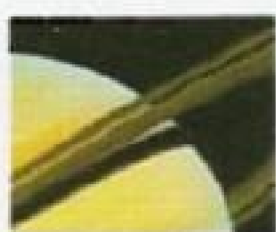
El actor Mark Lenard en el papel de comandante romulano: un personaje que iba a permanecer en el corazón de muchos aficionados.

La presencia de los romulanos, primos lejanos de los vulcanos y dotados como ellos de orejas puntiagudas, planteó muchos problemas a los maquilladores durante la realización de este capítulo. Según el guión, la nave enemiga contaba con una tripulación numerosa, pero fabricar y aplicar las orejas a todos los romulanos iba a resultar demasiado largo y costoso. Por lo tanto los maquilla-



EL AMOR Y NO LA GUERRA

En Equilibrio de terror asistimos, por primera y única vez en la Serie Original, a un matrimonio. Mejor dicho, a su inicio, puesto que el ataque romulano interrumpe la ceremonia. Los novios trabajan en la sección de armamento de la U.S.S. Enterprise y tal vez el amor hizo que se distrajeran algo. Efectivamente, en una de las escenas de la batalla, Kirk da la orden de disparar con los fásers contra la nave romulana, pero de la U.S.S. Enterprise salen dos torpedos fotónicos. El resultado es el mismo: la descarga alcanza la nave romulana, pero queda la duda de si los enamorados estaban pensando en otras cosas antes que en disparar con el arma apropiada...





dores tuvieron que buscar un método para ahorrar un poco en... ¡orejas! Por suerte, se les ocurrió una idea brillante: utilizaron para los soldados de rango inferior una especie de casco militar, lo bastante largo para tapar las orejas, limitando de esta forma sólo a los protagonistas el complicado y elaborado maquillaje auricular.

Para la producción de este capítulo fue creada la maqueta del Ave de guerra romulano, obra del excelente modelista Wan Chang, que sin embargo nunca apareció en los créditos por esta aportación. Las tomas de la maqueta que se realizaron para este episodio también sirvieron para otro capítulo rodado con posterioridad, *Los años mortales*. Wan Chang fue uno de los muchos artistas de talento que trabajaron en la Serie Original, y a él se deben, además de la maqueta de la nave romulana, muchos otros objetos ya legendarios: el tricorder, el comunicador, la pistola fáser... Su trabajo, aunque complejo, nunca implicó gastos ex-





cesivos; para la realización de unos diez comunicadores, por ejemplo, logró gastar apenas 980 dólares, lo que, incluso para aquella época, era realmente poco.



El Ave de guerra romulano, diseñado por Wan Ming Chang y decorado con la imagen de un depredador alado.

EL PROPIO ENEMIGO

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *The Enemy Within*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Leo Penn
Argumento y guión:
Richard Matheson
Producción:
Gene Roddenberry
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Rolland M. Brooks y Walter M. Jefferies
Música:
Sol Kaplan
Efectos ópticos:
Howard Anderson Co.
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Grace Lee Whitney	Janice Rand
Edward Madden	Fisher

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Una avería en el transportador crea un desdoblamiento del capitán Kirk en dos "gemelos" absolutamente idénticos desde el punto de vista físico y completamente distintos desde el psicológico y moral: uno es un hombre honesto, racional y sensible; el otro en cambio es malvado, agresivo y brutal. Lógicamente, la presencia de estos dobles crea una enorme confusión a bordo. Frente a esta duplicidad, la conclusión a la cual llegan Spock y McCoy es, por suerte, unívoca: hay que restablecer el status quo. Sólo puede haber un Kirk rondando por la nave...

EL DOCTOR KIRK Y MISTER HYDE

Que ***Star Trek*** sea la serie de televisión de ciencia-ficción más famosa no es un hecho discutible: lo demuestran los números. Y la demostración de que las historias que ofrece al público también son ciencia-ficción de calidad se halla en capítulos como *El propio enemigo*, pequeñas obras maestras que proponen, en clave de ciencia-ficción, los grandes temas de la literatura de todos los tiempos. La idea básica a partir de la cual se desarrolla el guión de *El propio enemigo* cuenta en efecto con una larga tradición: se trata del encuentro con el propio doble, el alter ego, verdadera obsesión de la literatura occidental, desde el antiguo "Anfitrión" de Plauto hasta la obra maestra de Robert L. Stevenson.

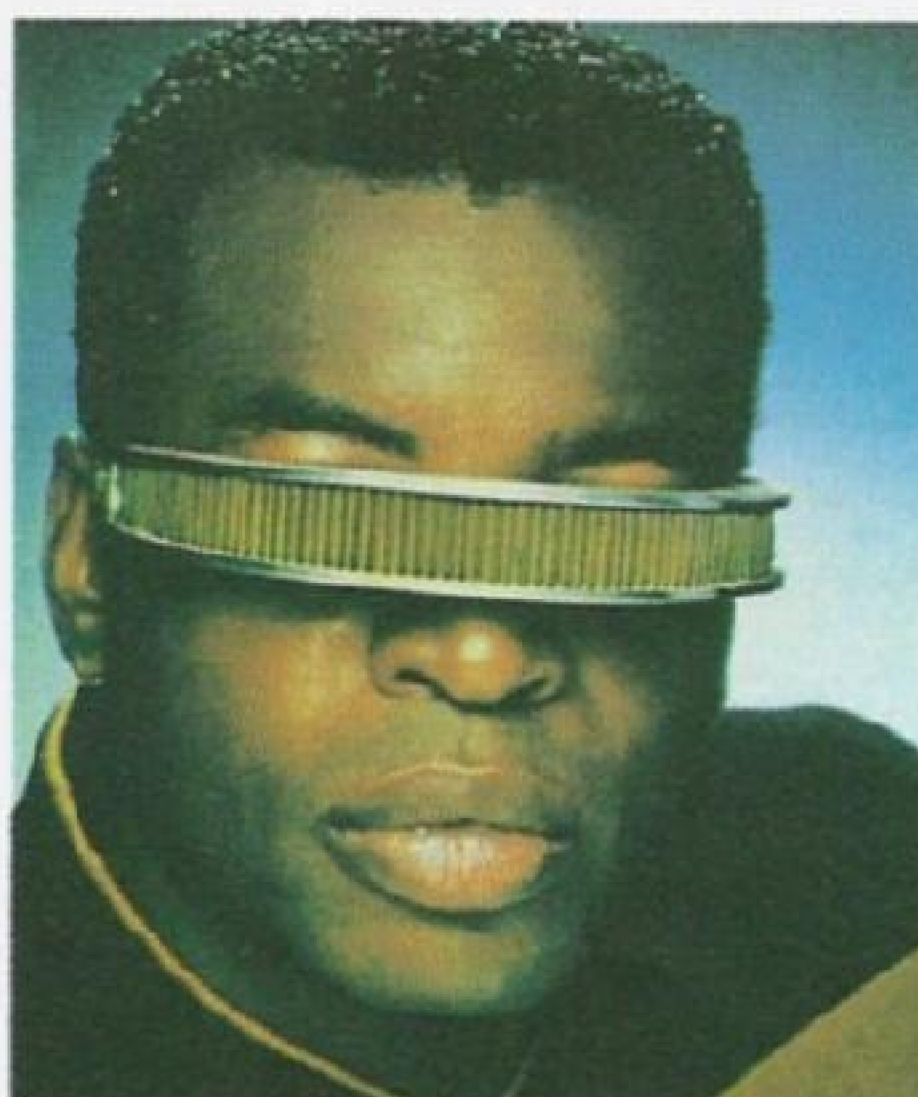
Hay que señalar también que, aunque el centro del episodio sea Kirk, aquí se muestra por primera vez lo que en lo sucesivo iba a convertirse en una de las características de Spock: la llave vulcana. El guión original requería que, en la escena en la cual el lado "malo" de Kirk estaba a punto de matar a su lado "bueno", Spock pusiera fuera de combate al Kirk "malo", utilizando la culata de su fáser como si fuera un pistolero de una película del Oeste. Sin embargo, Nimoy opinaba que un comportamiento de esta clase no se adaptaba al personaje: Spock era un seguidor de la no violencia, tenía una mente científica y seguramente conocía alguna forma más elegante de neutralizar a un adversario. Nimoy y Shatner hablaron de ello con el director, pero su propuesta, por lo menos de palabra, no quedaba clara: Nimoy afirmaba que: *"Los vulcanos disponen de una energía que se propaga desde la punta de los dedos y saben aplicarla con una presión determinada en puntos concretos del cuello de los humanos, por los que pasan determinados nervios"*... Pero de esta forma el director, Leo Penn, no conseguía visualizar la escena y Nimoy y Shatner tuvieron que improvisar una demostración práctica. La interpretación de Shatner logró convencer a Penn: cuando Nimoy se deslizó a sus espaldas y le agarró por el cuello, tal como lo haría en la escena, Shatner entornó los ojos y se desplomó como un saco de patatas. ¡Acababa de nacer la llave vulcana!



El Kirk "malo" mientras pide y obtiene brandy de McCoy.

TENIENTE COMANDANTE GEORDI LA FORGE

Hijo de dos oficiales de la Flota Estelar, La Forge nació ciego en el año 2335. Pero desde pequeño ha utilizado con éxito un aparato electrónico llamado VISOR (Visión Implementada de Sensores Ópticos de Substitución Externa), que le ha permitido, no sólo ver, sino también analizar frecuencias que van más allá del normal espectro óptico humano. Recientemente, el VISOR fue sustituido por dos implantes de ojos artificiales, que resolvieron el problema de los frecuentes dolores de cabeza causados por el VISOR. Acostumbrado desde siempre a vivir en el espacio con sus padres –su madre era capitán y su padre era exobiólogo–, Geordi entró en la Academia de la Flota Estelar, graduándose en el año 2357. Después de varios puestos, llegó a la cumbre de su carrera bajo las órdenes de Jean-Luc Picard en la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, donde primero fue el piloto y más adelante obtuvo el importante cargo de jefe de ingenieros en la sección de Ingeniería.



Timonel, primero, y jefe de ingenieros, después, en la U.S.S. Enterprise de Picard, La Forge es un perfecto oficial de la Flota Estelar.



UN PUESTO MERECIDO

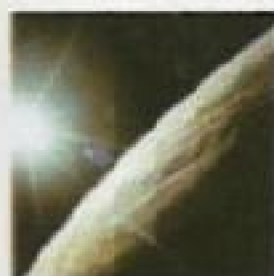
Fue el mismo capitán Picard el que quiso a La Forge en su nave. Picard tuvo su primer encuentro con La Forge durante una inspección con una lanzadera: La Forge estaba a los mandos y Picard le había hecho un pequeño comentario sobre una deficiencia en los motores. Determinado a ponerle remedio rápidamente, La Forge estuvo en pie toda la noche para localizar y eliminar la avería. Una demostración de tenacidad, habilidad y sentido del deber que no pudieron dejar a Picard indiferente...

LEVAR BURTON

Nacido en Landstuhl (Alemania) en 1957, LeVar Burton hizo un curso de arte dramático en la Universidad de Southern California gracias a una beca. Durante sù segundo año de estudios, obtuvo el papel que lo lanzó al mundo del espectáculo y por el cual ganó un premio Emmy: fue escogido para interpretar al joven Kunta Kinte en la serie de televisión "Raíces".

De "Raíces" a Star Trek: una carrera televisiva de éxito para el intérprete de La Forge, que es también director y productor televisivo.

Entre sus numerosas apariciones televisivas, citamos "Parallel Lives", "The Guyana Tragedy: the Story of Jim Jones" y "Battered". En el cine ha apareció en películas como "The Supernaturals", "Cazador a sueldo" y "Buscando al señor Goodbar". Pero la fama mundial le llegó en 1986, cuando se le escogió para interpretar el papel de Geordi La Forge, el piloto de la *U.S.S. Enterprise* de *Star Trek: La nueva generación*. Éste es un personaje significativo: a pesar de ser ciego de nacimiento está pilotando una nave estelar, como demostración del hecho de que en el siglo XXIV los handicaps físicos ya no son tales. En la sexta temporada de *Star Trek: La nueva generación*, LeVar Burton también debutó como director, dirigiendo el capítulo *Second Chances* y repitiendo la experiencia con *The Pegasus*. Es además el productor y presentador de un famoso programa para niños de la red de televisión pública americana PBS: "Reading Rainbow".







EL SISTEMA DE LANZAMIENTO DE LOS TORPEDOS FOTÓNICOS

Cuando una nave estelar tiene que afrontar un enemigo mientras viaja a velocidad hiperespacial, las armas preferiblemente utilizadas para el ataque son los torpedos fotónicos, ya que estos, propulsados a velocidades superiores a la de la luz, no resultan ser más lentos que el medio que los expulsa.

Los torpedos fotónicos son lanzados por tubos lanzatorpedos colocados en distintos puntos de la nave –principalmente en popa y en proa–, que son recargados regularmente ya sea a través de sistemas automáticos, o manualmente. La carga de los tubos lanzatorpedos se realiza posicionando el torpedo sobre un carril que lo transporta hasta el tubo de expulsión propiamente dicho, desde el cual será disparado cuando el oficial táctico, directamente desde la planta de mando, active el mecanismo de expulsión.

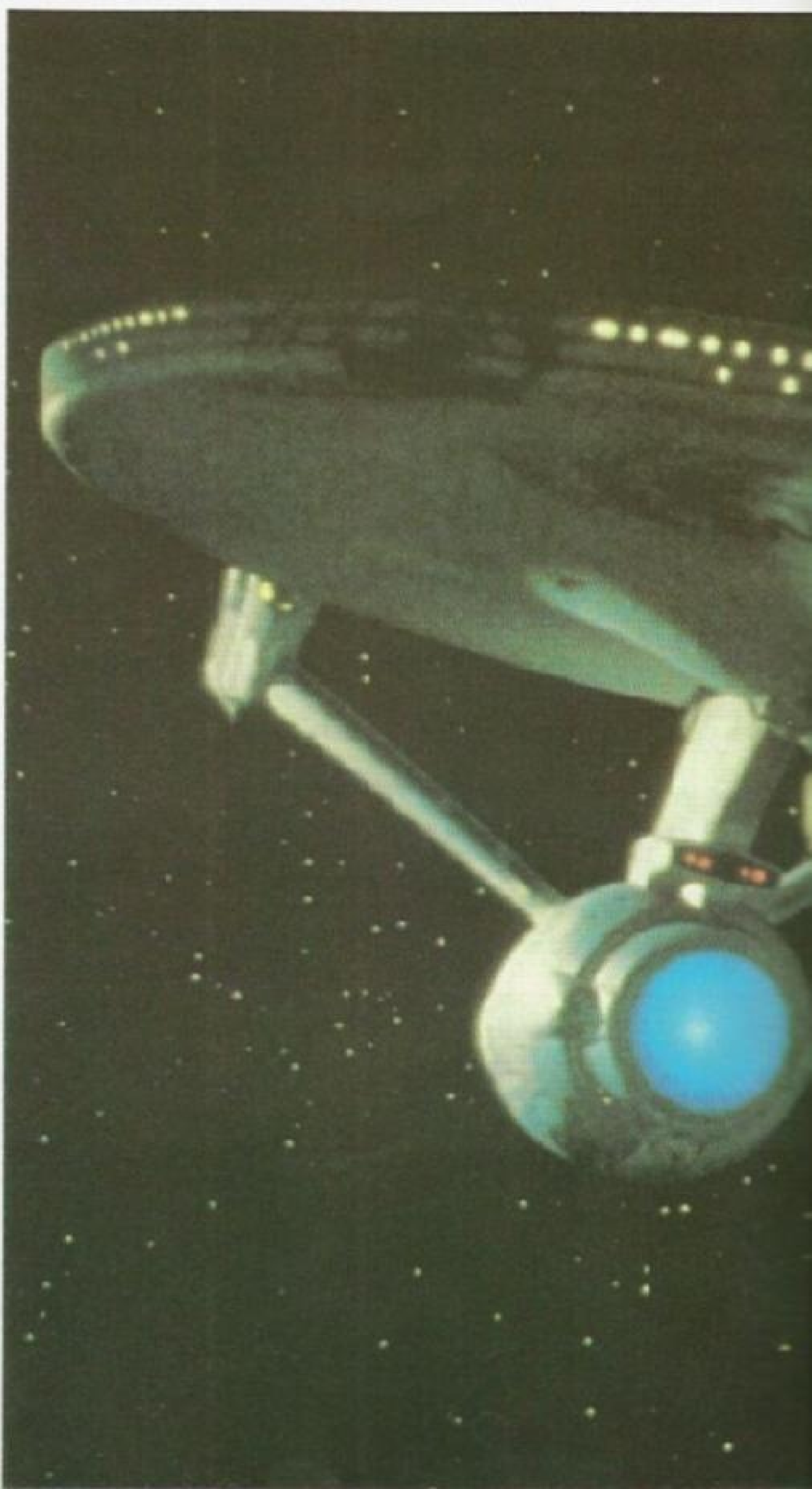






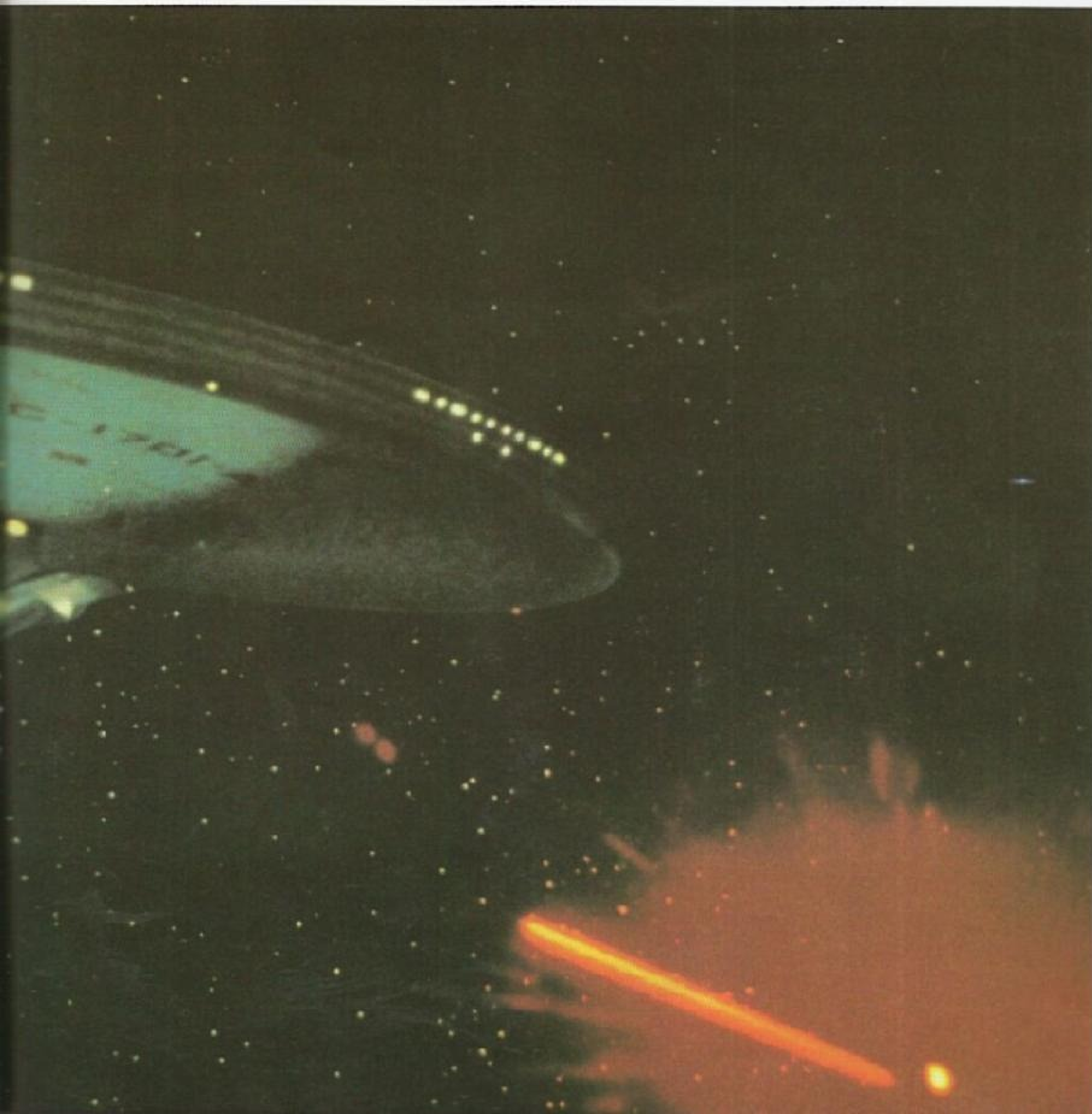
Por lo que se refiere al número de torpedos que es posible lanzar consecutivamente desde el mismo tubo, cada nave estelar tiene sus propias características, dependiendo del tamaño y de su destino y misión. Es obvio que una nave destinada a patrullar en zonas de alto riesgo militar tendrá la posibilidad de lanzar numerosos torpedos en poco tiempo, mientras que una nave científica podrá efectuar menos lanzamientos, estando dotado de estas armas sólo para defensa.

Lo que hace de los torpedos fotónicos el arma más importante de una nave estelar es ciertamente la posibilidad de lanzarlos sin que estén ne-



cesariamente alineados con el objetivo. Los dispositivos automáticos de puntería, que forman parte de la programación de cada torpedo, son totalmente autónomos de la nave: una vez planteadas en el ordenador del misil las coordenadas, la distancia y las otras características de vuelo del blanco, el torpedo está listo para ser lanzado. Tras ser lanzado por la nave, el torpedo seguirá con precisión milimétrica las instrucciones de su programación y se conducirá a sí mismo hacia el blanco. Esa es la razón por la cual es posible que el tubo lanzatorpedos esté dirigido en una dirección totalmente distinta a la del blanco, sin que esto impida al torpedo alcanzar el objetivo.

Es inútil decir que el blanco en cuestión, dada la gran variedad de programaciones posibles en los torpedos fotónicos, puede ser una nave enemiga, un asteroide, algún residuo o cualquier otro objeto presente en el espacio que represente un peligro para la navegación o para la seguridad de la tripulación.



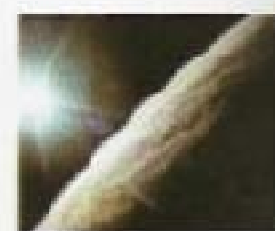
La típica luz roja que acompaña el disparo de un torpedo fotónico.

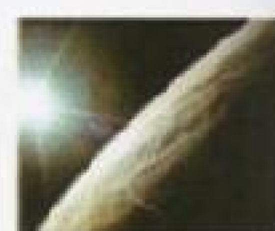
LA CIENCIA-FICCIÓN BAJA DE LAS NUBES

La plausibilidad científica ha sido siempre un tormento y una cuestión de honor para un género como el de la ciencia-ficción, pero en los últimos años, en una sociedad cada vez más proyectada hacia el futuro, dicha plausibilidad ha asumido un valor fundamental.

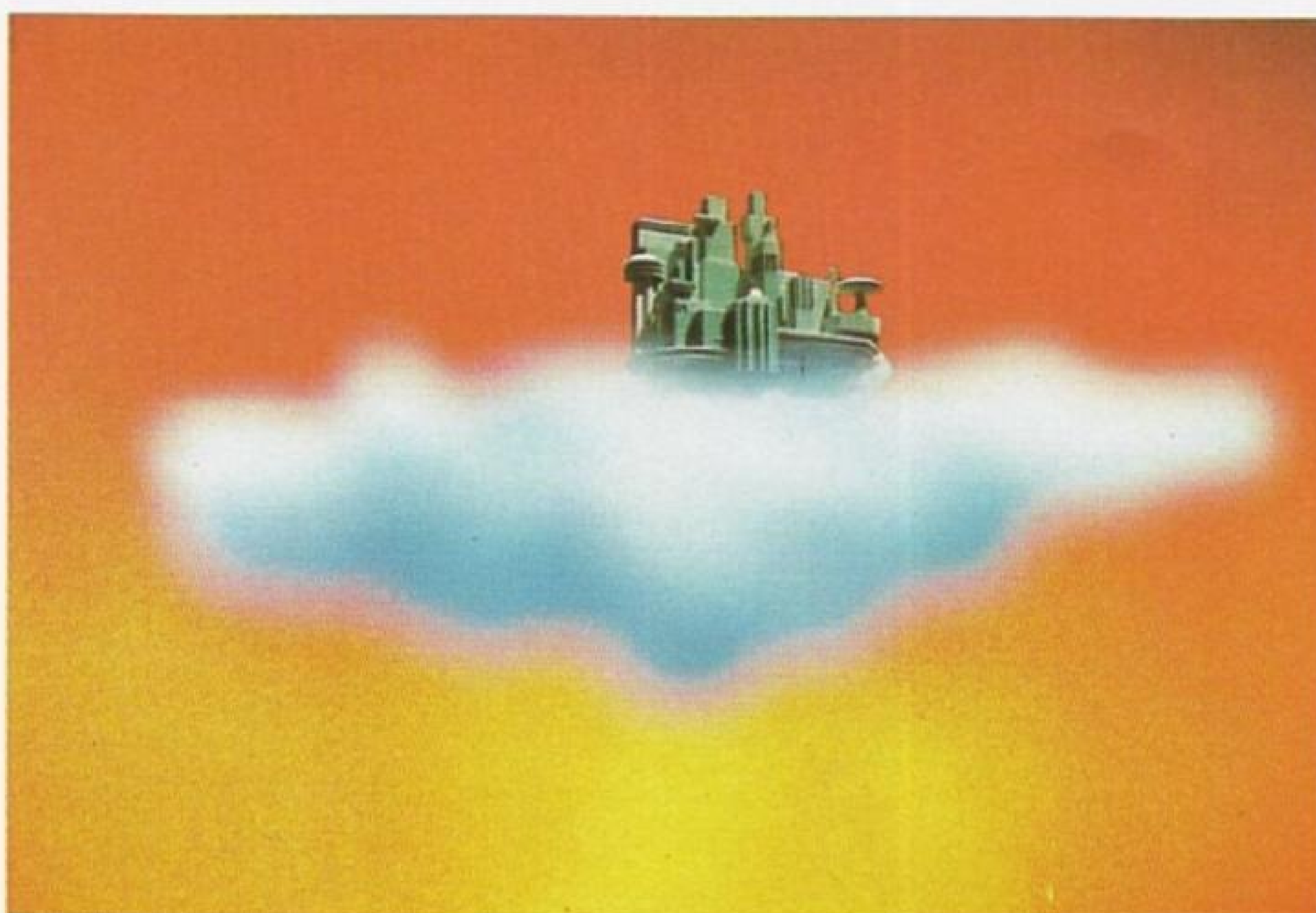
Hoy, de hecho, con la introducción de nuevas tecnologías y con la gran abundancia de medios de comunicación, manejamos cotidianamente los últimos hallazgos de la ciencia, discutimos técnicas genéticas y asistimos en directo al "show" de las complejas tramas de la política mundial a través de la TV vía satélite; son cosas que sólo veinte o treinta años atrás se habrían relacionado directamente con un relato fantástico. Ponerse al día se ha convertido en algo de vital importancia, y no perder el tren del progreso tecnológico es la condición fundamental para poder seguir comunicándose sin excesivas dificultades.

En este sentido también las exigencias del público han cambiado poco a poco y, por lo que concierne a la ciencia-ficción, vamos a decir que se han "especializado", dando lugar a una clara dicotomía entre el género









¡Nada de castillos en el aire! Más científica y menos fantástica, la ciencia-ficción de hoy tiende a hacer de la plausibilidad su argumento más convincente.

de la fantasía y el de la ciencia-ficción: mientras el primero puede dejar rienda suelta a la imaginación, como testimonian películas como "La historia interminable" o la reciente "Dragonheart", el segundo está obligado a estar cada vez más anclado en la realidad, es decir, a ajustarse a aquella plausibilidad científica a la que aludíamos al principio. No es por casualidad que hoy en día algunos de los escritores de ciencia-ficción más apreciados sean en primer lugar hombres de ciencia. Dos ejemplos: Arthur C. Clarke, físico y matemático, y Michael Crichton, investigador médico.



Albert Einstein, Stephen Hawking e Isaac Newton, una representación de lujo de la física moderna en el episodio Descent de Star Trek: La nueva generación.

No estándole ya permitido a una narración ser desmentida al cabo de poco por un nuevo descubrimiento, los autores adaptan cada vez más estrechamente sus historias a las más recientes teorías científicas. La misma saga de ***Star Trek*** con el tiempo se ha especializado cada vez más en encontrar inspiración en los últimos descubrimientos en astronomía y astrofísica.



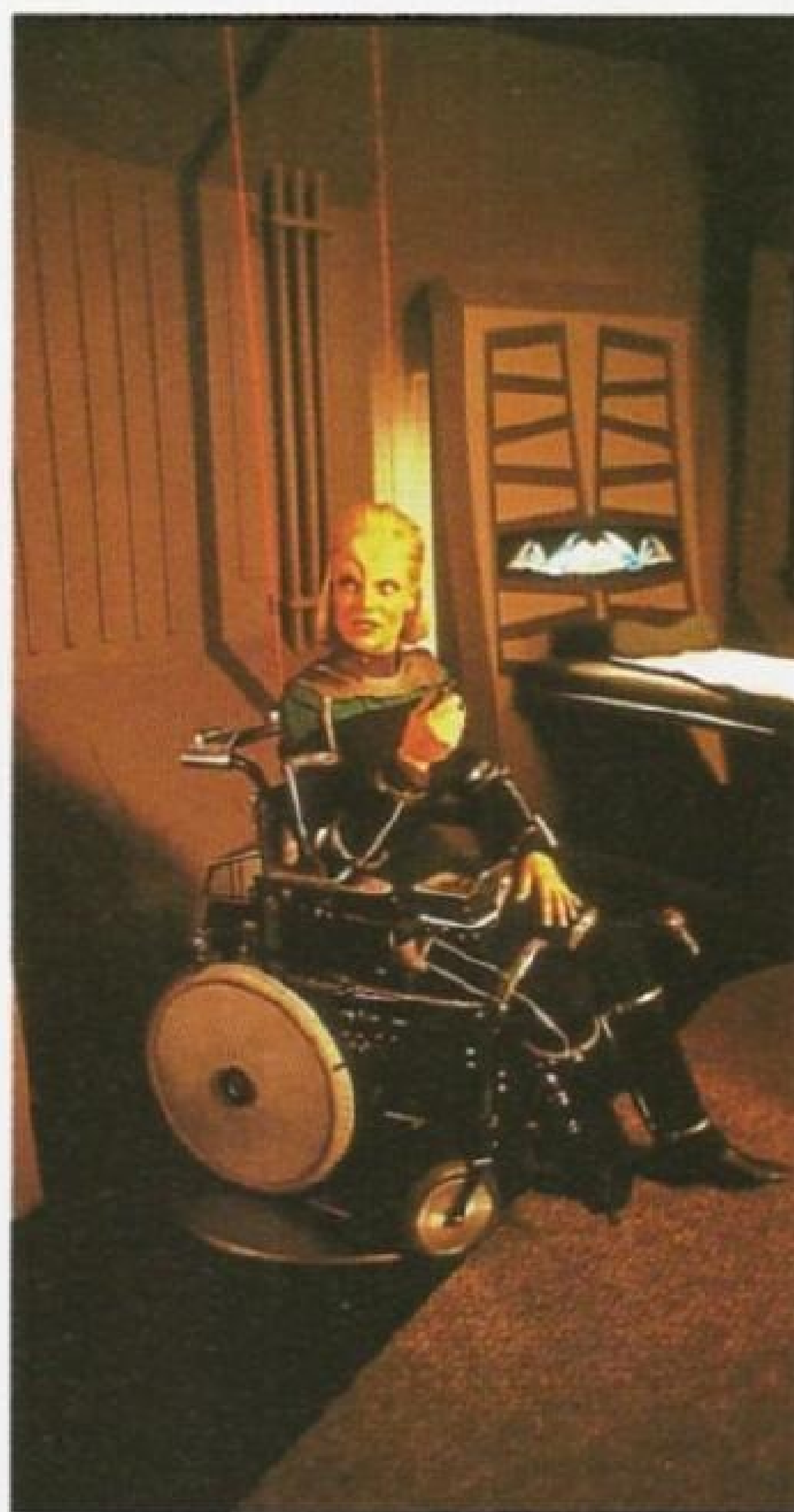
Queda sin duda más libertad para tratar el aspecto sociológico del futuro, aunque en éste los autores sufren naturalmente la influencia del contexto social y político de la época en la que viven: lo demuestran, por citar dos célebres ejemplos entre muchos, la novela "1984", escrita por George Orwell después de la segunda guerra mundial y las experiencias totalitarias de nazismo y estalinismo, que se convirtió en película manteniendo el mismo título original, y la película "El día después", rodada en plena era nuclear.

Pero aunque sea verdad que ningún lector se vaya a quejar nunca del hecho de que hoy en día, como había sido predicho, no estemos viviendo todos bajo tierra por culpa de las radiaciones, también es cierto que los autores de ciencia-ficción no deberían trasladar lo más lejos posible en el tiempo las fechas de sus aventuras, simplemente para no arriesgarse a ver sus propios pronósticos contradichos por el último descubrimiento científico.

EL FUTURO SIN DISMINUCIONES



Una de las importantes batallas sociales de nuestro siglo es la que se ha desencadenado para obtener finalmente igualdad de derechos y de oportunidades para todos los que sufren una disminución, de manera que estas personas, en parte con la ayuda de la tecnología, sean capaces de cumplir con absoluta libertad sus propias opciones de vida y trabajo y de seguir sus propias inclinaciones. ***Star Trek***, como siempre en la vanguardia también desde el punto de vista de la evolución civil, ha tocado muchas veces el tema de las disminuciones. Ya a finales de los años 60, Kirk declaraba sin rodeos que en la Federación "forma, altura o aspecto" no tenían importancia... A pesar de ello, una persona ciega sentía aún la necesidad de esconder su condición: en el episodio *¿No hay en verdad belleza?*, la coprotagonista, la psicóloga Miranda Jones, es ciega, pero eso sólo lo sabe el médi co de a bordo. Para poderse comportar como si viera normalmente, la doctora lleva un vestido especial lleno de sensores, que le dan la percepción precisa de lo que le rodea. El vestido de Miranda Jones es el precursor tecnológico del VISOR de Geordi La Forge, uno de los protagonistas de *Star Trek: La nueva generación* que, antes de ser el jefe ingeniero, desempeñó en la *U.S.S. Enterprise* el papel de piloto. Gracias al VISOR, la ceguera ya no se considera una disminución, ni se tiene que esconder; es toda una paradoja el hecho de que Geordi esté ciego y sea sin embargo el piloto de la nave. Pero el personaje de Geordi La Forge es particularmente emblemático, porque su nombre es un homenaje al verdadero George La Forge, un chi-

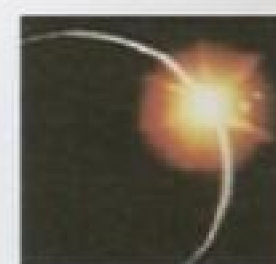


La tenaz Melora: uno de los personajes a través de los que Star Trek ha planteado el difícil tema de la minusvalía.



En el episodio Loud as a Whisper, la sordera no impedía a Riva trabajar como embajador para la Federación.

co minusválido de nacimiento, muy aficionado a ***Star Trek***. Según dijo su madre, fue su pasión por ***Star Trek*** lo que le dio la fuerza para vivir a pesar de las predicciones de los médicos y especialistas. El tema de las disminuciones se afrontó de manera explícita en el capítulo, televisivo *Melora* de *Star Trek: Espacio profundo nueve*. En este capítulo, una chica humanoide, Melora, que pertenece a una raza de un planeta con una gravedad muy baja, se ve obligada a trasladarse con una silla de ruedas o con la ayuda de incómodos soportes tecnológicos para contrastar la gravedad media usada en las bases estelares y en las naves estelares de la Federación. A pesar de ello, gracias a una enorme fuerza de voluntad, Melora consigue graduarse en la Academia y convertirse en oficial. De todas maneras, el capítulo muestra que la "victoria" sobre las disminuciones no reside tanto en "tener éxito en el trabajo" como en una justa actitud psicológica. Melora es dura consigo misma y con los demás, hasta que se da cuenta de que la disminución que ella ostenta como si fuera su única cualidad es sólo una parte más de su ser.







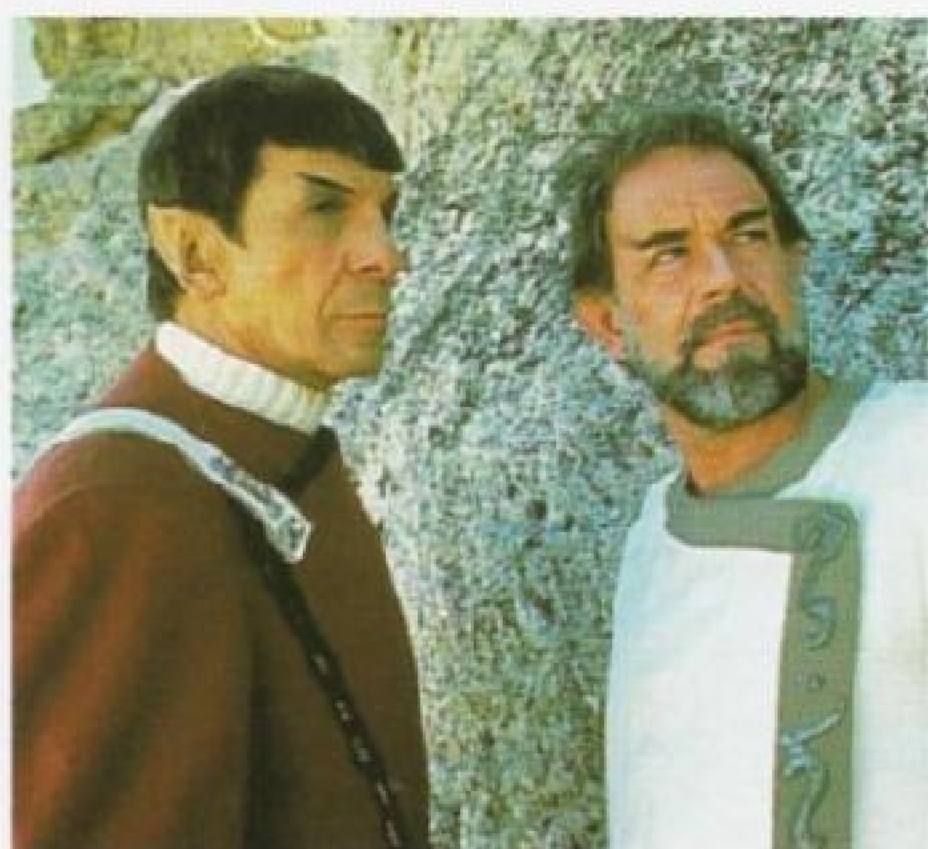
LA MISIÓN DEL CAPITÁN FRACASA

El rodaje de *Star Trek V: La última frontera*, la quinta película de la saga, había terminado, pero William Shatner aún tenía que recorrer un camino largo y lleno de obstáculos. Ahora empezaba la meticulosa labor del montaje y, por tanto, de la incorporación de todos los efectos especiales audiovisuales y de la banda sonora. Cuando estuvo terminada, la película resultó durar unas dos horas: decididamente demasiado, teniendo en cuenta que aún faltaban por introducir los efectos ópticos iniciales y los créditos. Shatner ya no sabía qué escenas cortar, de manera que intervino el productor, Harve Bennett, que efectuó varios cortes, unos incluso aprobados por Shatner, pero otros en cambio muy difíciles de aceptar por parte del director debutante. De modo que ambos entablaron una negociación acerca de las escenas que había que eliminar definitivamente.

De todos modos, fue necesario llevar a cabo algunos cortes por "causas de fuerza mayor". Es el caso de la escena en la cual Chekov y Sulu se pierden durante el permiso de desembarco, que en un principio tenía que desarrollarse en las estribaciones del monte Rushmore –famoso porque en él se encuentran esculpidos los rostros de los cuatro presidentes más representativos de los Estados Unidos–. La intención, irónica, era demostrar que ¡sólo dos oficiales del futuro lejano pueden perderse a los pies de un monumento nacional! Se había tomado la decisión de que en la montaña hubiese una quinta cabeza, de una mujer de origen multiétnico. El fondo para esta escena fue pintado y presentado en la proyección de prueba. Sin embargo, sorprendentemente, ¡nadie de entre las personas seleccionadas para visionar las escenas en el preestreno reaccionó frente a la quinta cabeza! *"O bien nadie sabía cuántas cabezas hay en el monte Rushmore..."*, comentó Bill Taylor, uno de los técnicos de efectos especiales *"...o, si lo sabían, intentaban reconocer a quién pertenecía la cara de más. En*

Spock, Kirk y McCoy con Sybok, el hermanastro de Spock.





Spock y Sybok a punto de encontrar la misteriosa criatura del planeta en el centro de la galaxia.

ambos casos, la escena no había suscitado la reacción esperada y, por lo tanto, se cortó antes incluso de completarla".

Las proyecciones de prueba pusieron de manifiesto otras dificultades, sobre todo en la parte final: el público no entendía por qué el general klingon salvaba a Kirk, ni tampoco el verdadero papel de Spock. Además, algunos efectos especiales, que provisionalmente habían sustituido los finales que se estaban aún elaborando, no acabaron de funcionar.

Quedaban sólo dos semanas antes de la impresión de las películas para la distribución y todo quedaba en entredicho. Se cortaron cinco minutos más de película, mejorando el ritmo, y el final fue modificado, añadiendo la voz en off de Spock y una nueva escena rodada a bordo de la nave klingon. La producción esperaba con ansia los resultados de estos últimos retoques y, una vez completada la película con la música y los últimos efectos sonoros, tuvo lugar otro preestreno. Esta vez las reacciones fueron entusiastas y *La última frontera* empezó su aventura en los cines. La película se estrenó el 9 de junio de 1989 en 2.202 salas cinematográficas. En los tres primeros días que estuvo en cartel ganó más de diecisiete millones de dólares, pero no fue desde luego un triunfo. Crítica y fans estuvieron de acuerdo en sus reservas, tanto acerca de los efectos especiales, como de la dirección y la historia. La polémica se ha apaciguado con el paso del tiempo, pero muchos consideraron *Star Trek V: La última frontera* la película menos lograda de la saga cinematográfica de ***Star Trek***. Además, nunca obtuvo los beneficios que se esperaban y, aún cubriendo ampliamente los gastos, puso en duda la continuidad misma de la serie en la pantalla grande. Contrariamente a lo que había ocurrido después de la aparición de las anteriores películas, nadie empezó a difundir rumores acerca de un sexto capítulo. Lo único seguro era que la dirección no iba a ser confiada otra vez a William Shatner.





En una de las escenas finales, Kirk medita sobre el resultado de la aventura que se acaba.

continuará

AL FONDO A LA DERECHA...

El espacio es infinito y quien se pierda en él corre el riesgo de acabar realmente mal. Para evitar este inconveniente, hay que seguir escrupulosamente una ruta, tomando como referencia las coordenadas galácticas y la propia posición. Por una vez tenemos algunos términos que no nos sorprenden, puesto que nos recuerdan cómo el hombre, para no perderse en la Tierra o en los mares, levantó la mirada hacia el cielo...

RUTA Y DIRECCIÓN - Indispensables en la navegación estelar, ambos términos se refieren a medidas de ángulos entre 0 y 360°. El término "ruta" indica el ángulo correspondiente al sistema de referencia galáctico, mientras que la dirección (o comprobación) se mide tomando como referencia el eje longitudinal de la nave.

COORDENADAS GALÁCTICAS - Las coordenadas galácticas de un punto relativo se utilizan cuando se especifica el destino concreto de la nave. Las coordenadas son una secuencia de tres números, que indican en general el sector del espacio en el cual se encuentra el lugar de destino. Normalmente, las coordenadas no se especifican en el momento de dar las órdenes; de hecho, es suficiente introducir en el ordenador de a bordo el nombre del sistema estelar de referencia, por ejemplo "sector de Orión" o "sistema de Ligon", para el procesamiento de las coordenadas correspondientes.

TORPEDOS FOTÓNICOS - Armas tácticas utilizadas por las naves de la Federación. Se trata de misiles autónomos que contienen un recipiente magnético en el que se encuentran pequeñas cantidades de materia y de antimateria. Los torpedos pueden utilizarse incluso cuando las naves viajan a velocidad hiperespacial, ya que, al contrario que los fásers, estas armas no están limitadas a la velocidad de la luz.



LAS CHICAS DE MUDD

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *Mudd's Women*, EE.UU. 1966

Dirigido por:
Harvey Hart
Argumento:
Gene Roddenberry
Guión:
Stephen Kandel
Producción:
Gene Roddenberry
Productores asociados:
Robert H. Justman y John D.F. Black
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Roland M. Brooks
Decorados:
Walter M. Jefferies
Música:
Fred Steiner
Efectos ópticos:
Westheimer Company
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
De Forest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Roger C. Carmel	Harry Mudd
Karen Steele	Eva
Maggie Thrett	Ruth
Susan Denberg	Magda

Producción:
Paramount en asociación con Norway Corporation.
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

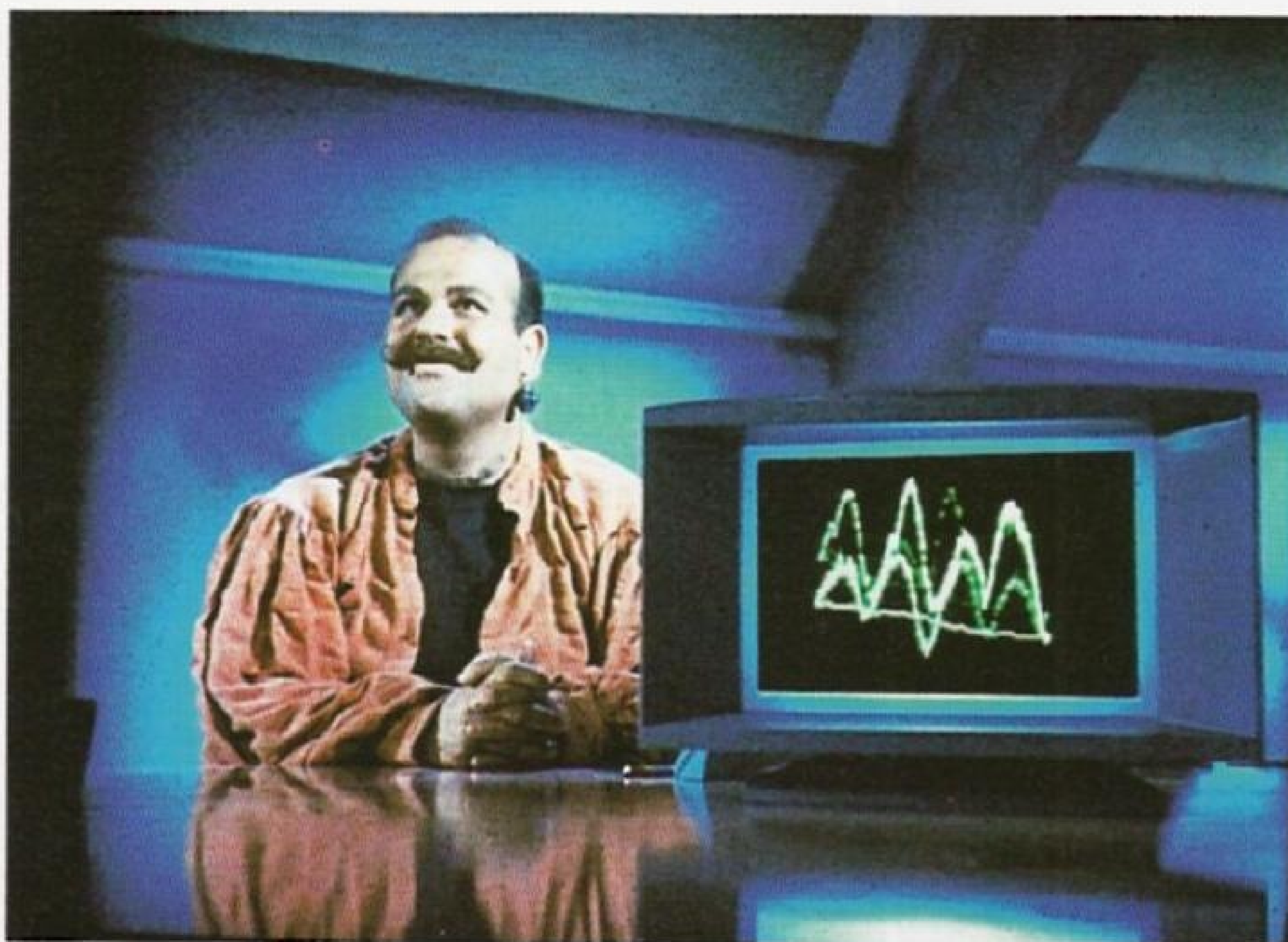
En el curso de una operación de rescate, en la que llegan a bordo de la *U.S.S. Enterprise* el comerciante Mudd y su preciosa "carga" de hermosas mujeres, la nave estelar agota toda su reserva de cristales de dilitio y tiene que dirigirse hacia una colonia cercana para reabastecerse. A bordo, Kirk descubre que Mudd es un conocido timador y le arresta. Sin embargo Mudd consigue contactar con los mineros de la colonia antes que Kirk, prometiéndoles las tres bellísimas mujeres a cambio de su libertad.

EL CAMINO DE LAS BUENAS IDEAS

A veces ocurre que una idea, que había sido desestimada por alguna razón de peso, sólo tiene que esperar el momento oportuno para volver a ser presentada, convirtiéndose en un proyecto realizable. Lo que pudiera parecer inadecuado llega a ser, al cabo de un tiempo, la base que puede generar un éxito.

Es el caso del argumento de *Las chicas de Mudd*. En un principio, esta historia fantástica y curiosa, basada en el personaje un tanto grotesco pero a fin de cuentas simpático de Mudd y las bonitas señoras que le siguen, era una de las tres propuestas de Roddenberry para el segundo piloto de ***Star Trek***. En aquella primera fase, la historia no pareció adecuada: se temía que su tono ligero ofreciera una impresión falsa respecto a lo que la serie quería ser en su conjunto de modo que Herb Solow, el productor, decidió concentrar sus esfuerzos en las otras dos historias. Pero la aventura de Mudd, con guión de Stephen Kandel, no tardó mucho en ser re-





Mudd, el timador galáctico, retratado mientras el ordenador de a bordo comprueba la veracidad de sus afirmaciones.

pescada y filmada. Si se cuenta el primer episodio piloto, *The Cage, Las chicas de Mudd* es el cuarto episodio de la Serie Original.



El capitán de la U.S.S. Enterprise cautivado por una de las bellas mujeres de Mudd.

Los créditos de este episodio merecen una atención especial, porque muestran lo que a veces ocurre en el mundo del espectáculo cuando se trata de indicar a los verdaderos autores de las historias. Es bastante frecuente que en la elaboración de un guión participen personas distintas y no siempre los que han trabajado como guionistas de un episodio reciben el reconocimiento que merecen. En el caso de *Las chicas de Mudd*, fueron varios los autores que intervinieron en la redacción, y el mismo Roddenberry, como se puede leer en su biografía, "Star Trek creator", de David Alexander, propuso al Sindicato de Autores que indicara en los créditos "argumento de Gene Roddenberry; guión de Stephen Kandel, John D.F. Black, Gene Roddenberry". Por alguna razón, fue el mismo Sindicato quien apartó a John D. F. Black, haciendo que constaran sólo Roddenberry por el argumento y Kandel por el guión.









EL FIN Y SUS MEDIOS

Escondidos entre un fotograma y otro anidan a veces detalles apenas visibles, que sin embargo explican historias llenas de significado para los que saben cuánto trabajo cuesta la producción de una película. Justamente en Las chicas de Mudd *puede detectarse un detalle de este tipo. Al principio, cuando las mujeres de Mudd llegan a bordo mediante el teletransporte, aparecen dos imágenes de McCoy, entre las que hay un contraplano de las hermosas señoras. ¡En estas dos breves escenas el doctor lleva dos uniformes completamente distintos! Evidentemente, para respetar el lenguaje televisivo, hecho de rítmicos planos y contrapalanos, el montador necesitaba una toma de McCoy y, para no desajustar la escena, introdujo otra que podía adaptarse, aunque fuera rodada con otro uniforme.*

YO, MUDD

(Episodio de la Serie Original)

Título original: *I, Mudd*, EE.UU. 1967

Dirigido por:
Marc Daniels
Argumento y guión:
Stephen Kandel
Producción:
Gene L. Coon
Productor ejecutivo:
Gene Roddenberry
Productor asociado:
Robert H. Justman
Fotografía:
Jerry Finnerman
Dirección artística:
Walter M. Jefferies
Música:
Samuel Matlovsky
Efectos ópticos:
Vanderveer Photo Effects
Efectos especiales:
Jim Rugg
Vestuario:
William Ware Theiss

Intérpretes:

William Shatner	Capitán James T. Kirk
Leonard Nimoy	Spock
DeForest Kelley	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery "Scotty" Scott
George Takei	Sulu
Nichelle Nichols	Uhura
Walter Koenig	Chekov
Roger C. Carmel	Harry Mudd
Richard Tatro	Norman
Alyce Andrece	Alicia (1 a 250)
Rhae Andrece	Alicia (251 a 500)

Producción:
Paramount en asociación con
Norway Corporation
Duración:
49 minutos

ARGUMENTO

Uno de los tripulantes de la *U.S.S. Enterprise* resulta ser en realidad un sofisticado androide, que consigue controlar la nave y desviarla hacia un misterioso planeta, donde los miembros de la Flota Estelar descubren a Harry Mudd. El timador, al que Kirk ya conoce muy bien, detenta el control de todos los androides inteligentes del planeta y con su ayuda quiere apoderarse de la *U.S.S. Enterprise*. Sin embargo, los androides tienen en realidad otras intenciones y consiguen que toda la tripulación desembarque en su planeta...

EL REGRESO DE MUDD

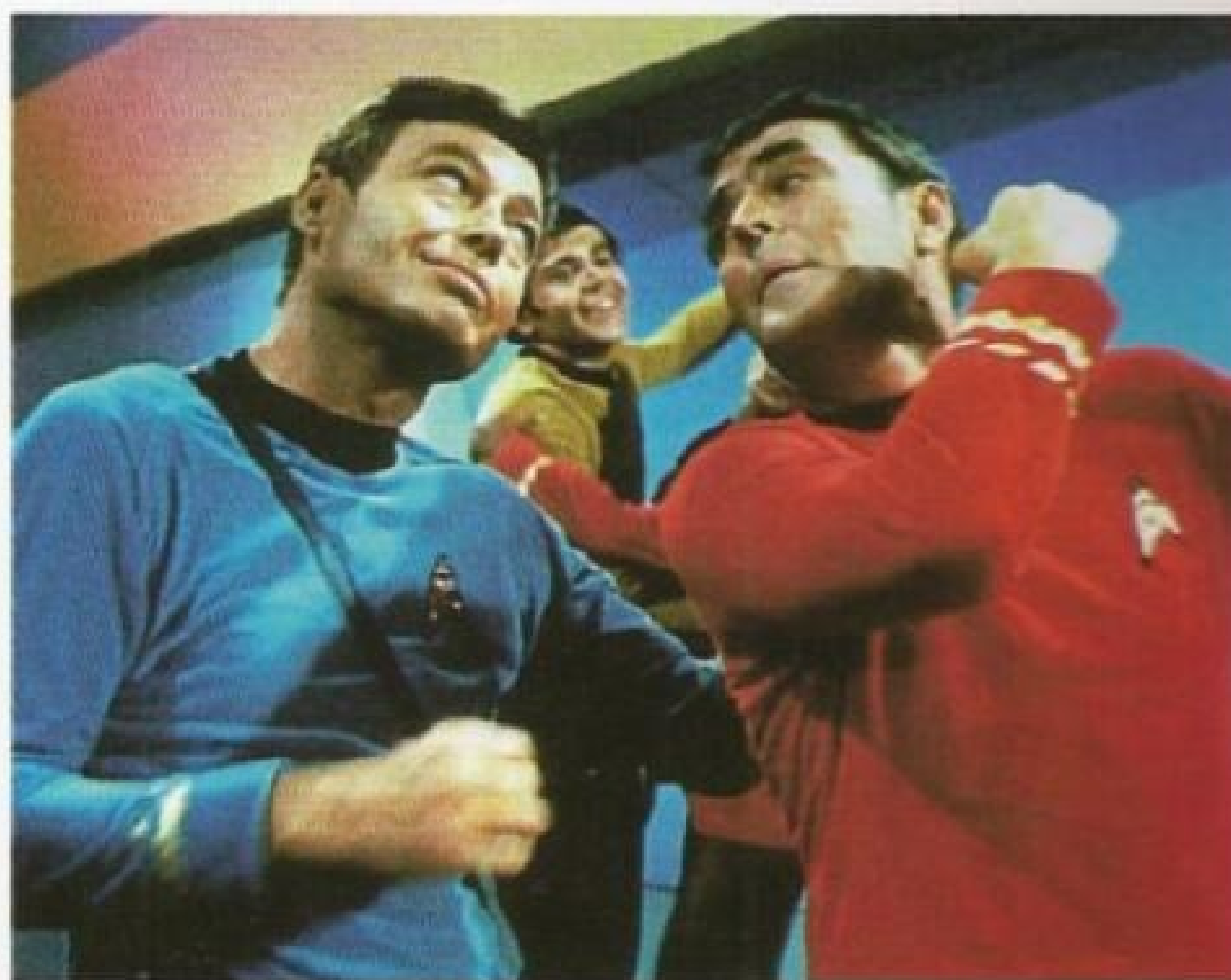
Pirata interestelar, canalla del espacio o, si se prefiere, timador galáctico. Mister Mudd, el "Pata de palo" de la Serie Original ostenta un récord: el de ser la única figura de "antagonista" que aparece dos veces, en sendos episodios dedicados íntegramente a él. De los dos capítulos es el segundo, *Yo, Mudd,* el más dedicado al absurdo y la comedia pura, con gags y chistes a todo trapo. No obstante *Yo, Mudd* también es una de las historias más interesantes de ***Star Trek*** o, como mínimo, una de las más originales. No debido al argumento: en la ciencia ficción, el tema de los androides y de los robots que por maldad, inconsciencia, o incluso por extrema generosidad desean tomar bajo su control el destino de los hombres no es nada nuevo, y en este sentido el capítulo se inspira en muchos de los canones de la literatura de este género.



Los grandes bigotes y la interpretación del actor Roger C. Carmel hicieron de Mudd un personaje único.

La originalidad estriba en la forma de explicar la historia, en el uso innovador de las técnicas televisivas y en la interpretación absolutamente original de los actores. Además, la presencia de gemelos y gemelas, utilizados para mostrar las distintas "series" de androides, queda enfatizada por el excelente uso de las técnicas de superposición: fueron suficientes dos actrices para crear un numeroso grupo de androides femeninos "modelo Alicia". También en *Yo, Mudd,* al igual que en muchos otros capítulos del mismo período, casi todos los personajes secundarios tienen al menos una escena enteramente para ellos. Por ejemplo, Uhura, según declaraciones de la misma Nichelle Nichols en su biografía, interpreta aquí una de sus mejores escenas en toda la serie: aquélla en la que finge cultivar, entre sus ideales, una aspiración dictada por la –comprensible– vanidad femenina: la eterna belleza.

Scotty y McCoy fingen bailar al compás de una música inexistente para engañar a los androides.



TENIENTE COMANDANTE WORF

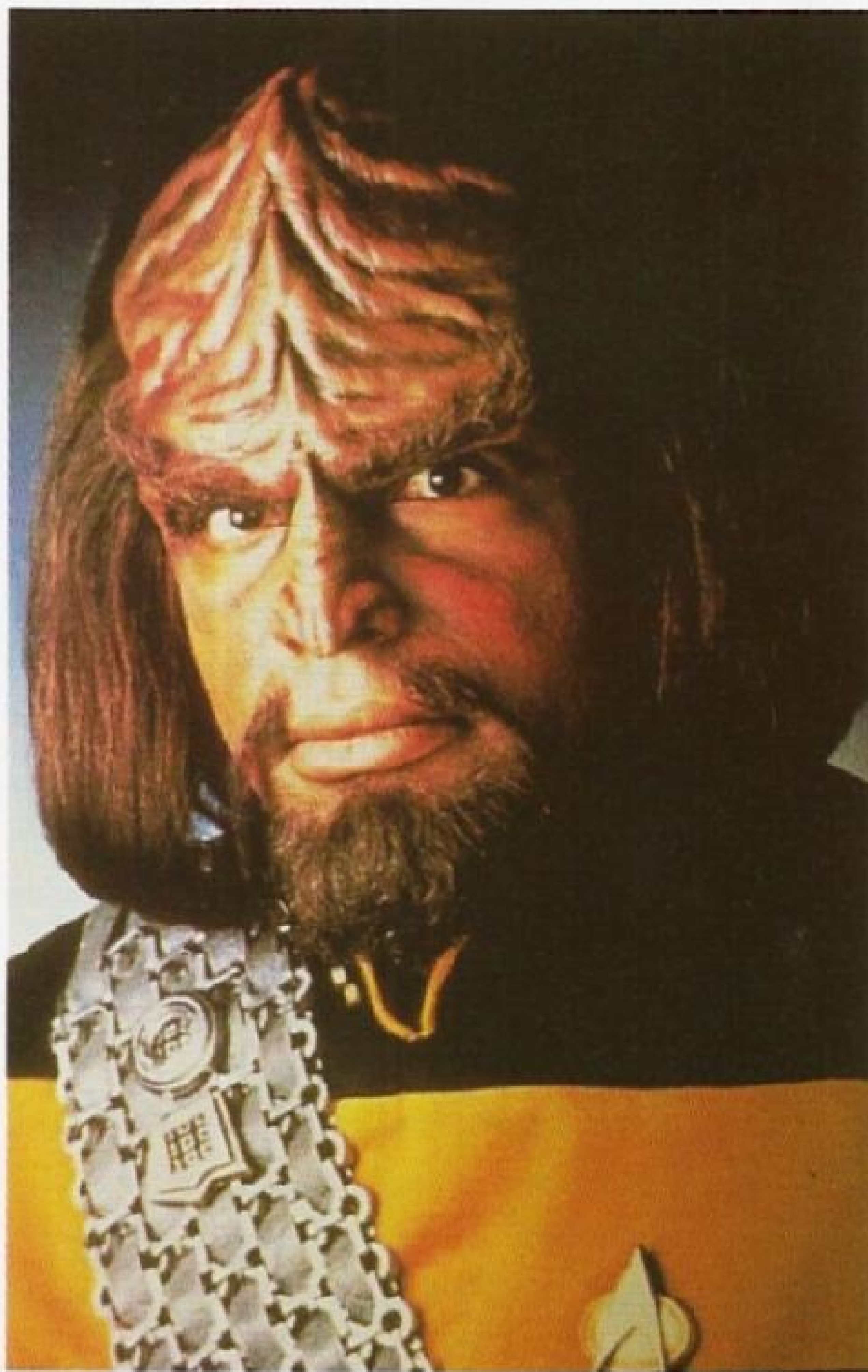
Worf, hijo de Mogh, nació en el planeta natal de los klingon en el año 2340 y se trasladó junto con sus padres al destacamento de Khitomer en el 2346. Tras sobrevivir a la brutal masacre llevada a cabo en este lugar por los romulanos, fue rescatado y adoptado por Sergei Rozhenko, un tripulante de la nave de la Federación *U.S.S. Intrepid*. Sergei y su mujer, Helena, optaron por no imponer al pequeño Worf las costumbres y el estilo de vida humanos, intentando por el contrario cultivar en él las cualidades típicas de los klingons. Junto



con su hermano adoptivo Nikolai, Worf entró en la Academia, graduándose en el 2361 y convirtiéndose en el primer klingon nombrado alférez de la Flota Estelar. Obtuvo su primer cargo en la *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, primero como piloto y después como jefe de seguridad. De una importante relación con K'Ehleyr, embajadora del Imperio Klingon en la Federación, Worf tuvo un hijo, Alexander, que le fue confiado tras la muerte de K'Ehleyr.

Por lealtad hacia la Federación, Worf nunca ha dejado su puesto en la Flota Estelar, sin renunciar por ello a intervenciones puntuales en la política del Imperio Klingon, al que se siente muy ligado. Tras la destrucción del *U.S.S. Enterprise-D*, se trasladó a la estación *Deep Space Nine*, donde sirve al mando de la nave *U.S.S. Defiant*.

El teniente comandante Worf fue el primer klingon de la historia en integrarse en la Flota Estelar.



MICHAEL DORN

Nacido en Luling, Texas, el 9 de diciembre de 1952, y criado en Pasadena, California, Dorn entró en el mundo del espectáculo desde muy joven, ya que durante sus años de instituto y de la universidad formaba parte de un conjunto de rock, que dejó en cuanto tuvo la oportunidad de entrar en el mundo de la televisión.



Hizo su primera aparición en la serie televisiva "WEB", tras la cual empezó a estudiar interpretación con Charles Conrad. También desempeñó papeles en "Days of Our Lives" y "Capitol" y participó en otras muchas series, entre ellas "Hotel California" y "Falcon Crest". Sin embargo, la serie en la que tuvo por primera vez un papel fijo fue "CHIPs", en la que interpretó, a lo largo de tres temporadas, el papel de uno de los policías colegas de Frank Poncharello. Gran aficionado de la Serie Original de ***Star Trek***, Dorn aceptó con entusiasmo la prepuesta de interpretar el personaje del klingon Worf, que por otro lado le ofrecía la posibilidad de salir del cliché de "bueno", en el que se encontraba cada vez más incómodo.

Dorn también interpretó al abuelo de su propio personaje, el abogado Worf que defiende a Kirk y McCoy en la sexta película de la saga, *Star Trek VI: Aquel país desconocido*.

Fuera de ***Star Trek***, Michael Dorn también ha aparecido en algunas películas famosas, entre las que destacan "Rocky II" y "Al filo de la sospecha". Su gran pasión es el vuelo: dispone de un jet personal y ha participado en algunos vuelos de entrenamiento de F-16.





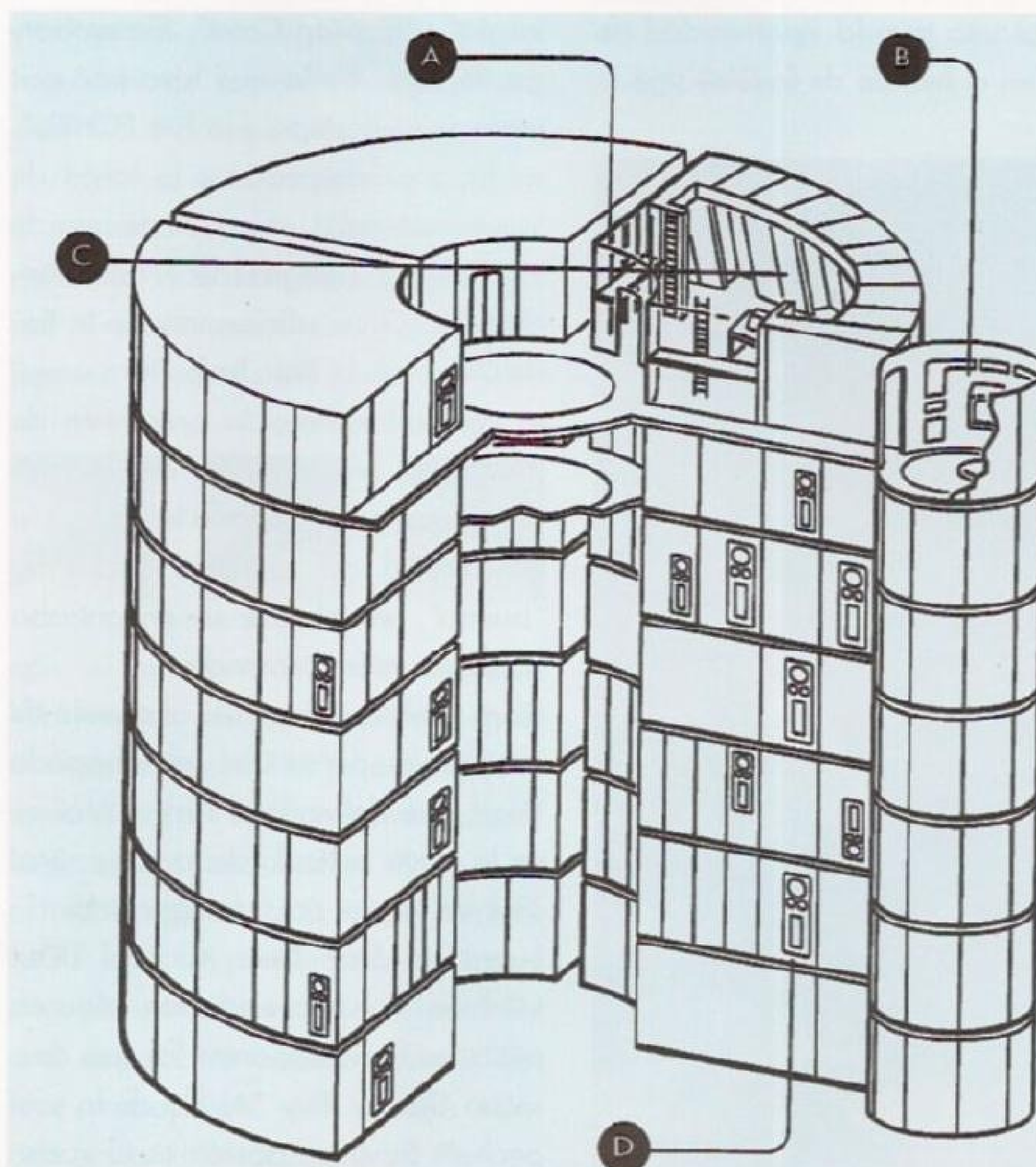


Bajo el maquillaje de Worf, se esconde un actor versátil, aficionado a los aviones.

EL ORDENADOR DE A BORDO

El ordenador de a bordo, que es tal vez el aparato más importante de la *U.S.S. Enterprise*, controla y supervisa muchas funciones de la nave, desde el análisis de los datos procedentes del sistema de sensores hasta el control de la ruta o de los motores, desde los sistemas tácticos a los de





SECCIÓN DE UN NÚCLEO

A- Sala de control de sistemas.

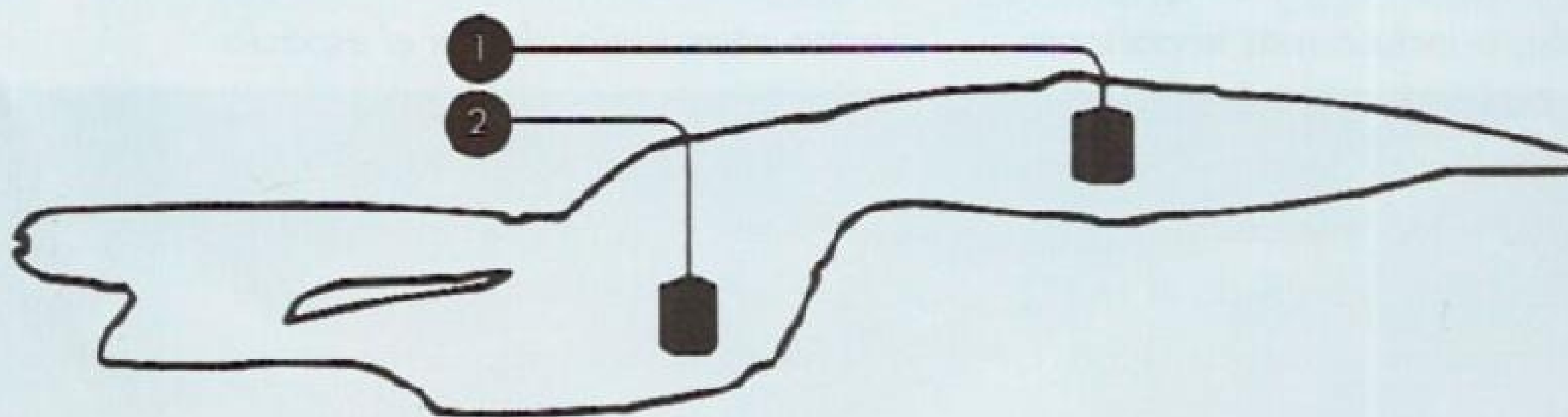
B- Acceso a los sistemas del campo subespacial.

C- Unidades de nanoprocesado de hipervelocidad.

D- Microconexión (ejemplo).

soporte vital, todo según los parámetros programados en sus bancos de datos.

Su estructura consta de un conjunto de tres núcleos de procesado principales, que intervienen en las funciones primarias de la nave. Dos de estos sistemas se hallan ubicados en la sección de disco, mientras que el tercero se encuentra en el departamento de ingeniería. Más de 380 subprocesadores ópticos distribuidos por toda la nave y ubicados en su mayoría en los mamparos para facilitar su acceso completan el ordenador. Se accede al ordenador a través de una red de paneles sensibles al tacto que, según las necesidades, pueden visualizar los controles de las distintas secciones.



UBICACIÓN DE LOS NÚCLEOS PRINCIPALES DEL ORDENADOR

1- Núcleos del ordenador de babor y estribor.
2- Núcleos del ordenador en el departamento de ingeniería.

VELOCIDAD DE PROCESADO

En cada núcleo principal del ordenador de a bordo, situados según el esquema, se encuentran unos microgeneradores de campo sub-espacial de curvatura de tipo no propulsivo, que permiten que los datos en el interior del núcleo sean procesados a velocidades muy superiores a la de la luz. El acceso dinámico a los módulos de memoria se produce a una velocidad de más de 4.600 kiloquads por segundo... y esto se entiende si pensamos que cada uno de los 2.048 módulos de los que dispone cada núcleo contiene una cantidad de datos equivalente a unos 630.000 kiloquads, aunque puede cambiar según la configuración.

UNA PROTAGONISTA MÁS

No tiene emociones, pero no es Spock. Se enfrenta a cualquier aventura con valentía, pero no es Kirk. Es muy hermosa, pero no es Uhura... y sin embargo deberíais conocerla, puesto que es una de las protagonistas de ***Star Trek***, una protagonista tan digna como los héroes que hemos mencionado, o incluso más importante... Gene Roddenberry solía describirla como "la piedra de toque" de acontecimientos, sentimientos y conflictos. Para nosotros, para todo el mundo, es la gloriosa nave estelar *U.S.S. Enterprise*.



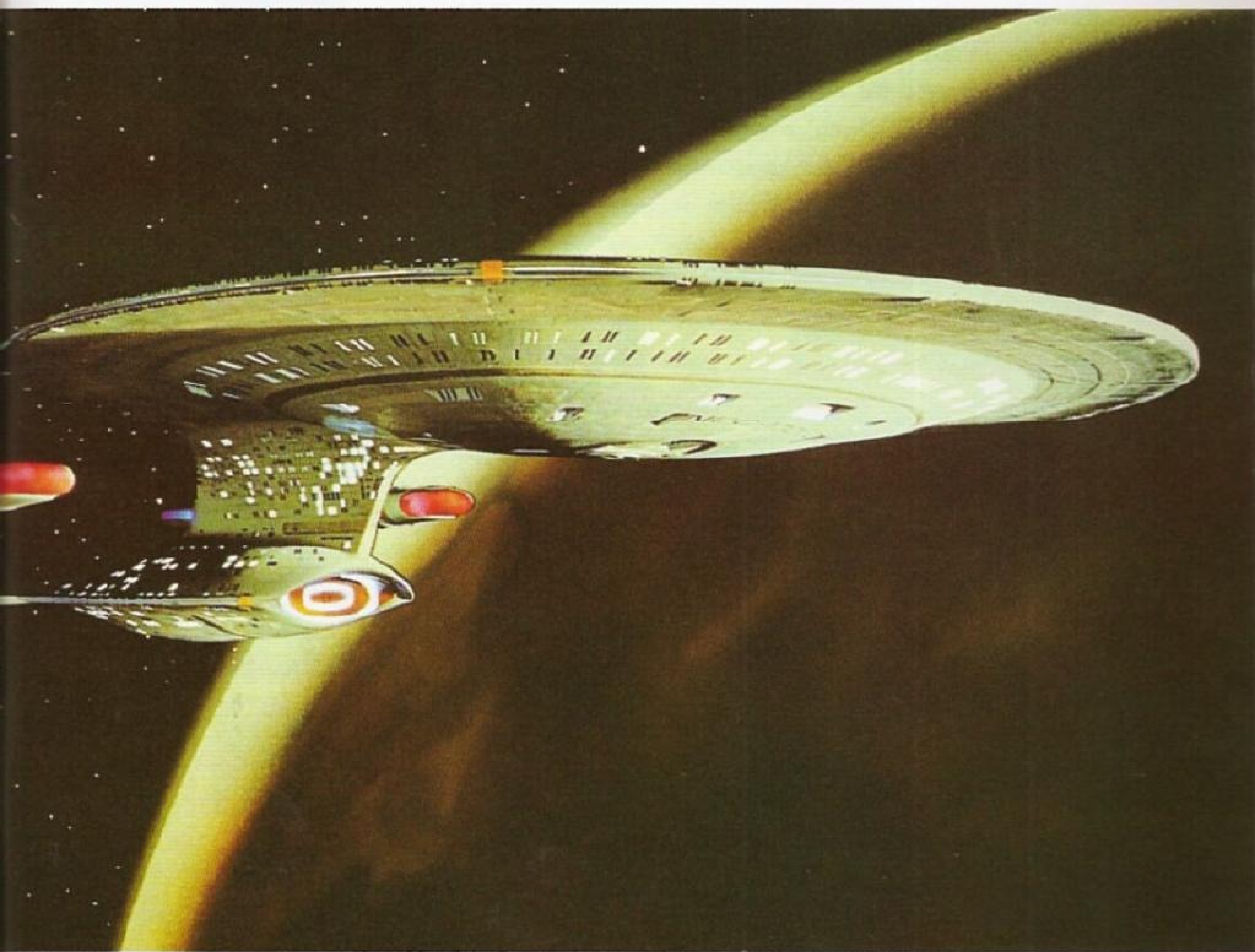
Desde el comienzo de la saga, la *U.S.S. Enterprise* fue pensada como un verdadero personaje, con una personalidad propia, capaz de reflejar de alguna forma las situaciones que se desarrollaban en su interior. Para una protagonista de tanta relevancia, Gene Roddenberry, que supervisaba con mano de hierro todos los detalles de su creación, quería algo que impactara a los espectadores, algo nunca visto, vagamente familiar y al mismo tiempo completamente futurista.

El primer encuentro del "Creador" con el equipo de Walter M. Jefferies, el director artístico, que tenía la misión de concretar la forma de la nave espacial, dejó a todo el mundo atónito. Las exigencias de Roddenberry rayaban en lo imposible: *"Estamos en el futuro, dentro de doscientos años, viajando por el espacio profundo con una nave tan grande como un transatlántico. No sabemos qué combustible la empuja, pero no quiero ver estelas de fuego, ni humo, ni jets o tubos de escape. No vamos a ir sólo a Marte, sino a explorar la Galaxia, y llegaremos a estrellas y planetas de los que hoy desconocemos incluso la existencia..."* Contrariamente a los directivos de la cadena, que opinaban que bastaba tomar una forma de puro y añadirle algunos ojos de buey para conseguir una nave espacial, Roddenberry quería que el público captara inmediatamente por el aspecto de la astronave que se trataba de un verdadero viaje por el espacio y no de una serie para niños. De modo que para Jefferies y sus colaboradores se abrió un largo período de investigaciones que desembocó en la creación de la forma definitiva de la *U.S.S. Enterprise*. El nuevo diseño tuvo el mérito de arrinconar de una



vez por todas la visión que el público tenía de las naves espaciales, tanto cohetes como platillos volantes. En la nave, la sección habitada y de control se aleja de la parte que contiene los motores. Las dos "góndolas" alargadas en la parte posterior, los dos motores, constituyen por otra parte la representación visual y tangible del "propulsor" que empuja la *U.S.S. Enterprise*: el famoso campo de curvatura que se convertiría en uno de los ejes de la tecno-ficción de ***Star Trek***. Walter Jefferies y sus colaboradores inventaron una forma tan creíble, científica y tecnológicamente plausible, que la maqueta original de la *U.S.S. Enterprise*, de unos cuatro metros de longitud y construida para el rodaje por Dick Datin, se expone actualmente en el prestigioso Smithsonian Museum, entre otros diseños de naves reales utilizadas por la NASA para conquistar el espacio.

***Pensada como si de un verdadero personaje se tratara, la* U.S.S. Enterprise *se acabó convirtiendo en símbolo de* Star Trek.**



LA GRAN KERMESSE DESEMBARCA EN EUROPA

La historia del mundo de los aficionados a ***Star Trek*** empezó a principios de los años 70. Aunque grupos y clubs de aficionados ya habían nacido de forma espontánea como consecuencia de las campañas de cartas destinadas a salvar la serie después de la segunda temporada, aquéllos empezaron a reunirse con regularidad sólo cuando las numerosas cadenas de televisión locales de Estados Unidos empezaron a emitir la Serie Original.



La primera convención oficial italiana, que tuvo lugar en Bolonia en abril de 1997.

En esta época, un grupo de aficionados que se denominaba "The Commitee" planificó la primera convención de ***Star Trek***, que tuvo lugar el fin de semana del 21 al 23 de enero de 1973, en el Statler-Hilton Hotel de Nueva York. Los organizadores esperaban la presencia de unas 300 ó 400 personas y en cambio se registró una asistencia de más de 3.000 participantes, demostrando la amplitud que ya había adquirido el fenómeno. Desde entonces las cosas no han cambiado, sino más bien al contrario. En EE.UU., las convenciones cuentan actualmente con decenas de miles de visitantes, y son acontecimientos que requieren espacios inmensos, enormes teatros o salones de congresos. No hay mes sin que en uno de los Estados norteamericanos no haya una convención con un actor invitado, proyecciones de estreno, puestos de venta de gadgets, concursos de disfraces y sobre todo... ¡una multitud de aficionados! ***Star Trek*** llegó a Europa con unos años de retraso y este fenómeno se ha desarrollado con un ritmo distin-







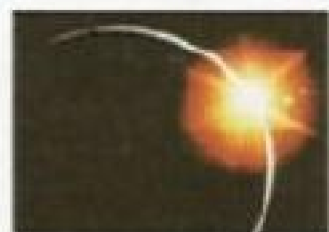


Al igual que en los Estados Unidos, también en Italia los encuentros de trekkers cuentan con la presencia de personas de todas las edades.

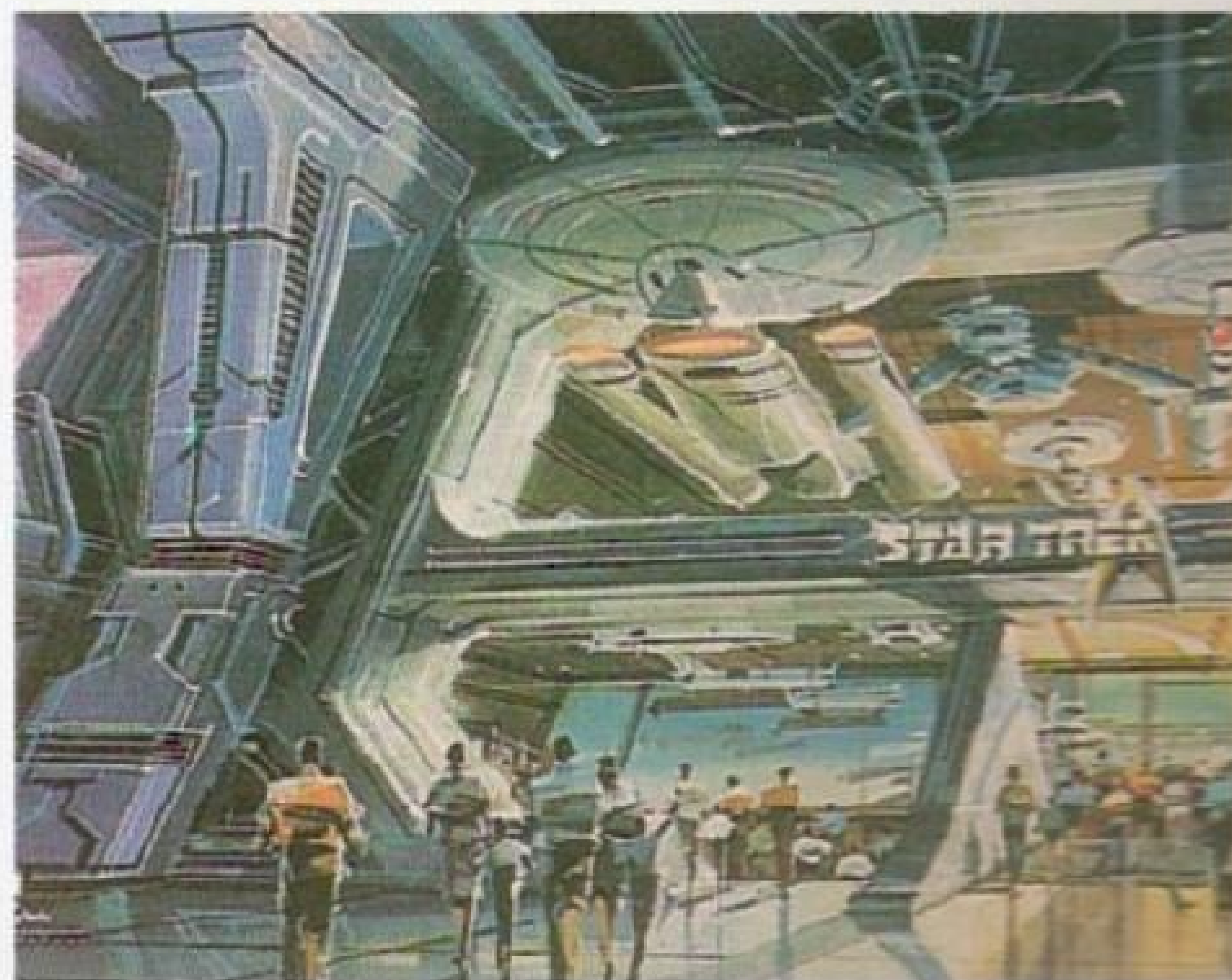
to. Veamos, por ejemplo, el caso de Italia, un país que no cuenta con la tradición anglosajona, que permite que el público conecte con la ciencia-ficción y lo fantástico, y hace poco que el gusto por el futuro se ha impuesto realmente. Pues bien, en Italia hay, desde hace unos años, encuentros de aficionados y 1997 ha marcado un giro decisivo en las costumbres de los trekkers italianos. En Bolonia, a principios de abril tuvo lugar la primera convencion oficial, culminación de las muchas reuniones informales que la habían precedido. En el trascurso del acto, que contó con una amplia afluencia de público, hubo conferencias, presentaciones y debates. También hubo gadgets, libros, muñecos y todo lo que acompaña a un gran acontecimiento y además, como guinda en el pastel... la presencia de Pavel Chekov, alias Walter Koenig. La atmósfera italiana hizo que, junto con los "eventos oficiales" se multiplicaran los encuentros más vivos y espontáneos: desde los encarnizados desafíos al flipper de ***Star Trek*** a las incursiones por la ciudad protagonizadas por fans disfrazados que dejaron estupefactos y divertidos a los ciudadanos.







En Las Vegas se está construyendo un parque temático dedicado a Star Trek, del que se prevén sucursales en todo el mundo.



MUCHOS PROBLEMAS, MUCHAS SOLUCIONES

Mientras se estaba produciendo la quinta película y la saga acumulaba títulos y laureles en la gran pantalla, *Star Trek: La nueva generación* empezaba a encontrar los primeros problemas en la televisión.

La serie había sido vendida a las emisoras televisivas regionales de los Estados Unidos como un paquete de dos temporadas, pero cuando el equipo creativo volvió a reunirse después de la pausa veraniega para reemprender el trabajo y rodar los veintiséis capítulos previstos para la segunda temporada, en Hollywood se puso en marcha una huelga de guionistas. La protesta sindical bloqueó o retardó muchas producciones y *Star Trek: La nueva generación* no fue una excepción. El momento no podía ser más inoportuno, porque en la segunda temporada estaban previstos muchos cambios y era absolutamente necesario disponer de buenos autores, capaces de dar el relieve apropiado a las esperadas novedades.



La segunda temporada de la nueva serie registró la ausencia de Gates McFadden, sustituida por Diana Muldaur en el papel de Katherine Pulaski.

Para superar el crítico momento, la producción fue a repescar en el pasado, explorando lo que había de inutilizado en los archivos de la saga. De hecho, poco antes del estreno de *Star Trek: La película*, se habían preparado varios argumentos que tendrían que haberse convertido en episodios para la programada segunda serie de ***Star Trek*** que, sin embargo, no vio nunca la luz. Después de una segunda lectura, muchos de los argumentos resultaron lo bastante interesantes y, sobre todo, adaptables para la nueva tripulación.

El primer episodio de la segunda temporada de *Star Trek: La nueva generación* salió de la adaptación de una de esas historias. En el capítulo, titulado *The Child*, Deanna Troi quedaba embarazada de un ser que quería estudiar la raza humana pasando a través de todas las fases de la vida. Originalmente, tendría que haber sido Ilia la que se quedara embarazada, y el papel del "amante celoso" le habría tocado a Decker, mientras que en *Star Trek: La nueva generación* el ingrato papel le tocó a Riker.

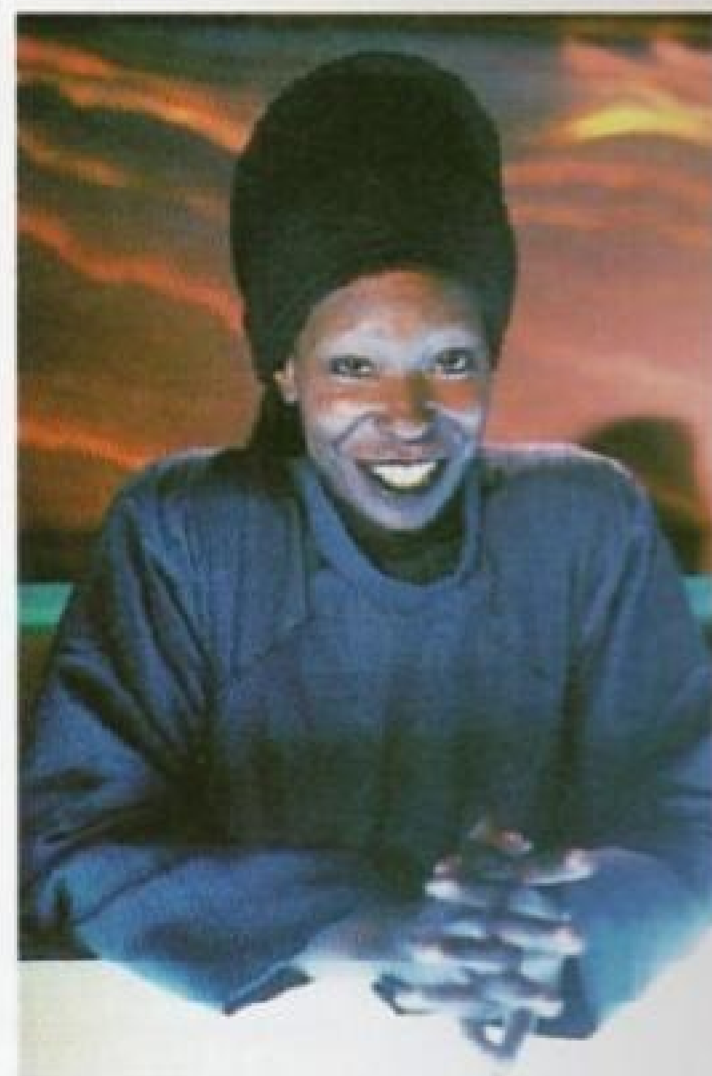
Fue en este capítulo donde se presentaron sin preámbulos los cambios a los que nos referíamos anteriormente. En primer lugar, apareció la nue-

va doctora: Katherine Pulaski, destinada a quedarse a bordo, en lugar de Beverly Crusher, durante toda la segunda temporada. Interpretada por la actriz Diana Muldaur, la nueva oficial médico nació por una necesidad temporal, y no se consideró nunca un reemplazo definitivo. Roddenberry quiso en efecto tomarse una temporada de reposo para delinear mejor el personaje de Beverly Crusher y colaboró con la actriz Gates McFadden para estudiar el retorno de la carismática Beverly en la siguiente temporada. Diana Muldaur, veterana de la saga, ya que había aparecido dos veces en la serie original, en dos papeles distintos, recibió el crédito de "guest star" en todos los episodios en que apareció.





En esta segunda temporada apareció también otra invitada de prestigio, en un papel escrito especialmente para ella. La actriz Whoopi Goldberg, desde siempre entusiasta de ***Star Trek***, había pedido y obtenido poder participar en la realización de la saga. Al entrar a formar parte del reparto de *Star Trek: La nueva generación*, la actriz, que siempre ha declarado haber iniciado su carrera gracias a la inspiración que supuso ver a Nichelle Nichols en su papel de Uhura, quería así homenajear a la serie que la había encaminado hacia el mundo del espectáculo. La introducción no fue difícil: los productores ya hacía tiempo que querían crear un nuevo espacio en la *U.S.S. Enterprise*, un lugar donde los oficiales pudieran confraternizar y reunirse de manera informal. ¿Y qué sitio mejor que un bar? ¿Y qué mejor papel para la extraordinaria Whoopi Goldberg que el de la misteriosa y sabia extraterrestre que dirige el bar de la nave espacial! De esta manera se creó el personaje de Guinan, que Goldberg interpretaría con éxito en numerosas ocasiones.



La figura de Guinan, interpretada por una entusiasta Whoopi Goldberg, fue una de las novedades de la segunda temporada de Star Trek: La nueva generación.

Además de estas novedades, algunos personajes ya existentes asumieron nuevas tareas: el joven Wesley Crusher encontró un puesto fijo en el puente de mando, asumiendo las funciones del alférez encargado del timón; y Geordi LaForge se convirtió en jefe de ingenieros, llevando así un poco de continuidad a un papel que durante toda la primera temporada había visto como alternaban actores y personajes siempre distintos. Finalmente Worf asumió definitivamente el papel de jefe de seguridad. Los cambios parecían haberse acabado, pero también era cierto que la serie estaba apenas al principio de su trayectoria y podía aspirar legítimamente a un brillante futuro.

continuará

¿HUMANOS? ¿O NO?

¿Cómo será el mundo del futuro? ¿Qué aires respiraremos? ¿Cuán lejos estaremos de casa? Estas son algunas de las preguntas que animan la ciencia-ficción. Pero hay una, la más inquietante, que sale del fondo de nuestro corazón: ¿seguiremos siendo humanos, o seremos algo más?

U.A. - Unidad Astronómica, es decir, la medida de la distancia media entre el Sol y la Tierra, que equivale a unos 150 millones de kilómetros. Dicha medida se utiliza sólo como unidad de referencia para indicar dimensiones y distancias dentro de un sistema planetario. Para dimensiones y distancias superiores se utiliza como medida el año-luz, que equivale a la distancia que recorre en un año un fotón de luz.

ANDROIDE - Técnicamente, un androide es un robot construido para parecerse a un ser humano. En dicha semejanza, por extensión, también se ha incluido la "mente" de los robots, de modo que en la actualidad se entiende por androide un robot inteligente. Los androides más avanzados utilizan un cerebro de matriz positrónica capaz de analizar cada situación, aprender de la experiencia y adaptarse al medio: es decir, que se trata de máquinas capaces de crecer y desarrollarse. Al androide Data, construido por el doctor Noonien Soong, se le reconocieron los derechos de ciudadanía y autodeterminación.

CLASES DE PLANETAS - División, indicada con distintas letras del alfabeto, entre diversos tipos de medios planetarios. La clase K, por ejemplo, habla de un planeta que el hombre puede utilizar sólo con la ayuda de soportes artificiales equipados con sistemas autónomos de soporte vital. La clase M es la que más interesa a los exploradores de la Federación, puesto que incluye a los planetas con condiciones idóneas para la vida humanoide.



LO MEJOR DE DOS MUNDOS

Título original: *The Best of Both Worlds,* EE.UU. 1990

Dirigida por:
Cliff Bole
Argumento y guión:
Michael Piller
Producción:
Ira Steven Behr, Lee Sheldon y David Livingston
Co-producción:
Hans Beimler, Richard Manning y Peter Lauritson
Productores ejecutivos:
Rick Berman, Michael Piller y Gene Roddenberry
Música:
Ron Jones
Fotografía:
Marvin Rush
Dirección artística:
Richard D. James y Herman Zimmerman
Efectos ópticos:
Rob Legato
Efectos especiales:
Dick Brownfiewld e Industrial Light & Magic
Maquillaje:
Michael Westmore
Vestuario:
Robert Blackman

Intérpretes:

Patrick Stewart	Capitán Jean-Luc Picard
Jonathan Frakes	William Riker
Brent Spiner	Data
Marina Sirtis	Deanna Troi
LeVar Burton	Geordi LaForge
Gates McFadden	Beverly Crusher
Will Wheaton	Wesley Crusher
Michael Dorn	Worf
Elizabeth Dennehy	Teniente-comandante Shelby
George Murdock	Almirante J.P. Hanson
Colm Meaney	O'Brien
Woopi Goldberg	Guinan
Todd Gleason	Teniente Gleason

Producción:
Paramount Pictures
Estreno:
1ª Parte: Semana del 18 de junio de 1990
2ª Parte: Semana del 24 de septiembre de 1990
Duración:
82 minutos aprox.

LO MEJOR Y LO PEOR

La *U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* recibe una llamada de socorro proveniente de Jouret IV, una de las colonias más lejanas de la Federación. Pero cuando la nave llega, no queda rastro de la colonia ni de ninguno de sus 900 habitantes. Se sospecha que esta destrucción puede ser el primer signo de presencia borg en la zona, por lo que el almirante J.P. Hanson llega para investigar el lugar, acompañado por al experta en tácticas borg, la teniente-comandante Shelby, que confirma la autoría del ataque. Shelby es una oficial profesional y ambiciosa, que pone en cuestión el valor del comandante Riker, que acaba de rechazar por tercera vez un ascenso a capitán.

Siguiendo la pista de un nuevo ataque, la *Enterprise* descubre por fin la nave borg, que se dirige a la Tierra. Extrañamente, los borg exigen la rendición personal del capitán Picard. Sin entender por qué los borg le buscan precisamente a él, Picard se niega y empieza el combate: la *Enterprise* no puede hacer nada contra la nave borg, a pesar de que ha optimizado sus armas y escudos, y se ve obligada a huir, refugiándose en una cercana nebulosa que la hace indetectable a los sensores borg.

En la nebulosa, se prepara a la desesperada una nueva arma, que debe ser canalizada mediante el deflector de navegación. Pero los borg les localizan; varios de ellos se transportan al puente de la *Enterprise* y raptan al capitán. Empieza la persecución y Riker envía un equipo de misión al mando de Shelby para que encuentre al capitán y para que sabotee la nave enemiga y dé más tiempo a la Flota para reunirse. Picard, prisionero, es informado de que el colectivo ha decidido que él sea su portavoz en su plan de conquista de la humanidad. El equipo localiza al capitán: los borg le han colocado varios implantes y le han convertido en un cíborg. Shelby y sus compañeros vuelven a la *Enterprise*, no sin sabotear la nave borg para impedir su huida.

El deflector está listo cuando la nave borg se pone en contacto con la *Enterprise*. Locutus, la identidad borg del capitán, asegura que toda resistencia es inútil, y que todos los conocimientos del capitán han sido absorbidos por el colectivo, lo que facilitará la conquista de la Tierra. Riker dispara sobre la nave, sin efecto.

La *Enterprise* ha quedado inutilizada: se efectúan reparaciones, y se intenta superar la desaparición de Picard: Riker es ahora el capitán. La nave borg







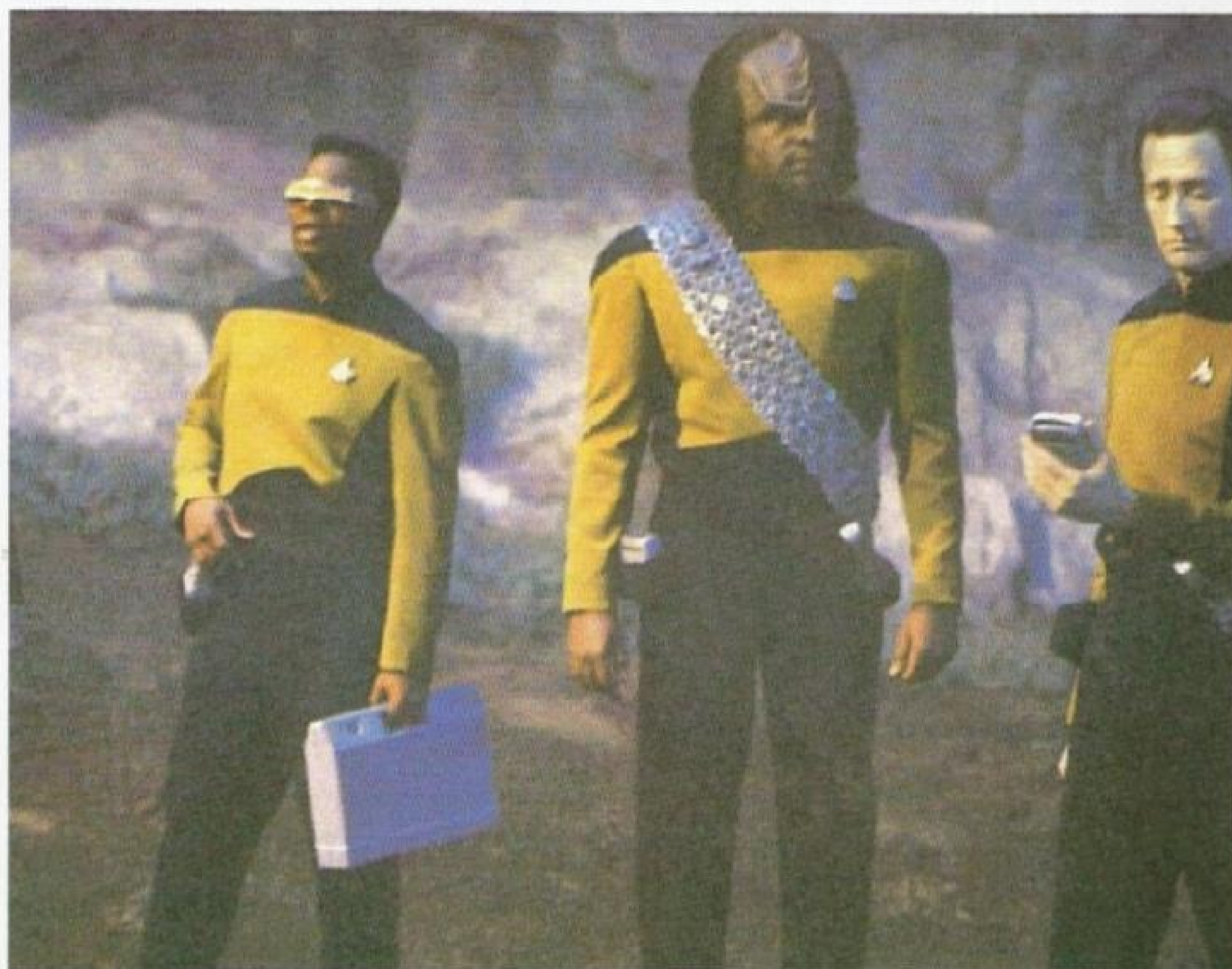
continúa su camino, y se enfrenta a la Flota Estelar en el sistema Wolf 359. Cuando, varias horas después, la *Enterprise* llega, encuentra sólo restos calcinados de naves federales.

Con la nave borg rumbo a la Tierra, Riker tiene un plan: mientras él entretiene a Locutus, la nave se separa, se envían salvas de antimateria como distracción y una lanzadera tripulada por Data y Worf consigue atravesar los escudos de la nave borg y logra esta vez sí rescatar al capitán... o a Locutus. Estudiando la inesperada presa, Data descubre cómo el colectivo borg permanece unido en una sola entidad a través de una serie de órdenes que se dan vía subespacio. Se decide intentar interceptarlas: Data se conecta y logra acceder al colectivo. Esto llama la atención de la nave, que ha llegado a la órbita de la Tierra. De nuevo se enfrentan la *Enterprise* y la nave borg, mientras Data intenta a contrarreloj romper el control borg sobre algún sistema vital. Finalmente, lo que logra es contactar con la conciencia suprimida del capitán, que logra darle una idea: que trasmita al colectivo la orden de regenerarse, de "dormir". Los borg quedan inmovilizados, y la nave se autodestruye. Detenida la invasión, sólo queda reflexionar sobre la amenaza borg, acelerar la reconstrucción de la Flota y, para Picard, intentar superar su terrible experiencia.







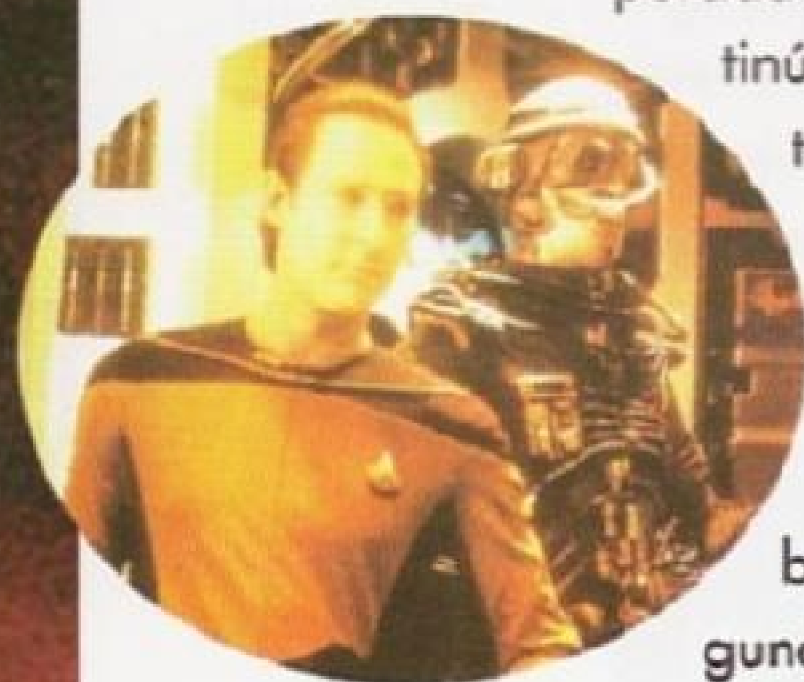


Geordi, Worf y Data llegan a Jouret IV, sólo para descubrir que la colonia ha sido destruida por los borg.

LA RESISTENCIA ES FÚTIL

Lo mejor de dos mundos fue una novedad en muchos sentidos en la historia de ***Star Trek***. En toda la serie, sólo había habido antes otro episodio doble, *El jardín zoológico*, con la excusa de aprovechar en un episodio de la *Serie Original* material del primer piloto de la serie.

Es normal en la televisión americana que el último episodio de una temporada sea doble, es decir, que continúe en el primer episodio de la temporada siguiente. De esta manera se asegura la atención del público... o, según se mire, se le condena a una agonía de incertidumbre hasta que pueda ver la segunda parte. *Lo mejor de dos mundos* fue la primera vez que se probó este sistema en ***Star Trek***, que luego se ha impuesto; rara es la temporada de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* o *Star Trek: Voyager* que no termina con el consiguiente "cliffhanger".



Los borg aparecieron por primera vez en el episodio de la segunda temporada Q-Who?

Lo mejor de dos mundos combina diferentes aciertos en su argumento. Obra en solitario del guionista y luego productor de la serie y co-creador de *Star Trek: Espacio Profundo Nueve* y *Star Trek: Voyager*, Michael Piller, el episodio pretendía devolver a los borg, una raza cibernética que había aparecido de manera bastante casual en *Q-Who?*, su categoría de amenaza galáctica. El propósito de los borg, animados de un profundo deseo expansionista, no es otro que el de la conquista y "asimilación" a su colectivo de todas las razas y civilizaciones que encuentran en su camino. Desprovistos de emoción y de individualidad, con la capacidad tecnológica sumada de todas las culturas que han asimilado, los borgs son excelentes adversarios, como ha quedado patente en la última película de la saga, *Star Trek: Primer Contacto*.

Junto a esta trama de acción y emoción asegurada, Piller supo mezclar dos temas de interés mucho más personal: por un lado, la historia del comandante Riker que, enfrentado al ansia de triunfo y a la hipereficiencia de la comandante Shelby, se cuestiona sus propios objetivos y se encuentra finalmente al mando de la *U.S.S. Enterprise*. Y por otro, la dramática trama de "Locutus": Picard, asimilado por los Borg y convertido en su portavoz, lidera la nave borg contra la Flota Estelar en la batalla de Wolf 359 y vence gracias a su profundo conocimiento de la estrategia de la Flota, dejando a su paso, según se informó más tarde, 39 na-

ves destruidas y 11.000 muertos, siendo consciente de todo ello pero incapaz de impedirlo. Esta experiencia supuso un cambio en la figura de Picard, y sus consecuencias se analizaron en episodios posteriores como *Family* o en la propia *Star Trek: Primer Contacto*. En realidad, esta debacle de la flota causaría un fuerte impacto en otros episodios, e incluso, curiosamente en *Star Trek: Espacio Profundo Nueve*. El comandante de la estación, Sisko, habría participado a bordo de la *nave U.S.S. Saratoga* en la batalla, en la que habría perdido a su esposa, y en el episodio piloto de esta serie, *Emissary*, responsabiliza directamente a Picard de su muerte.





El impacto entre los fans fue poco menos que asombroso. La trama dejó el primer episodio con Riker a punto de abrir fuego sobre el transformado Picard, en un momento de tensión máxima. Y tensión máxima fue lo que se vivió durante el verano entre los fans, mientras se especulaba sobre el posible final: ¿sobreviviría Picard? ¿quedaría Riker al mando de la *Enterprise*? Y tensión máxima sufrió Michael Piller, que asegura que no sabía cómo iba a terminar el episodio cuando empezó la primera parte. La segunda parte no defraudó: rara vez pueden ver los fans cómo se destruye media Flota Estelar, cómo se ve amenazada la propia Tierra y cómo se resuelve la situación en el último momento de manera brillante. Lo único que echaron en falta los fans fue quizá un final más dramático que la escena en el laboratorio de Data, aunque no se puede negar la lógica de la solución.

Lo mejor de dos mundos supuso un antes y un después en la trayectoria de *Star Trek: La nueva generación*. A lo largo de sus primeras tres temporadas, la nueva serie había tenido que demostrarlo todo: que podía ser una alternativa válida a la añorada serie original, que tenía un elenco de actores y personajes a la altura de la antigua gloria y que podía devolver la ciencia-ficción a la televisión con una calidad nunca vista. Con este episodio, producido con todo el cuidado, todos estos objetivos se consiguieron. La resistencia era fútil. Acababa de nacer una nueva era de gloria para **Star Trek**.

La última imagen de la primera parte del episodio, Picard "asimilado" por los borg, mantuvo a los fans especulando durante el verano.



CONSEJERA DEANNA TROI

Hija de la embajadora betazoide Lwaxana y del oficial de la Flota Estelar Andrew Troi, Deanna nació en el año 2336 en el planeta Betazed, donde realizó sus estudios, diplomándose en psicología. En este período conoció a William T. Riker, que era entonces un joven teniente, con el cual estableció una relación intensa, que se truncó al embarcarse Riker en la *U.S.S. Potemkin*. Tras licenciarse en la Academia de la Flota Estelar en el año 2359, Deanna inició su carrera como oficial desempeñando la tarea de consejera de a bordo, un papel de importancia vital para la estabilidad psicológica de la tripulación. Para llevar a cabo esta delicada y polifacética misión, cuenta con sus capacidades empáticas, gracias a las que puede captar las emociones que siente su interlocutor. Esta es una capacidad heredada de su madre, que le ha transmitido parte de los poderes innatos en todos los betazoides, telepáticos por naturaleza y capaces de leer el pensamiento de muchas de las razas existentes. Tras embarcarse en la *U.S.S. Enterprise* del capitán Picard, Deanna Troi ascendió en el escalafón, alcanzando el grado de comandante.



Medio humana y medio betazoide, Deanna Troi, es una perfecta consejera de a bordo gracias a sus dotes empáticas.



Aficionada a las aventuras del antiguo oeste americano, que su padre solía explicarle cuando era pequeña, Deanna también es una profunda conocedora de todas las variedades de chocolate, alimento que le gusta con locura.

MARINA SIRTIS

Nacida en Londres el 29 de marzo de 1960 de padres de origen griego, Marina Sirtis asistió a la Guild Hall School of Music and Drama. Después de diplomarse, emprendió la carrera teatral, entrando a formar parte del Worthing Repertory Theatre e interpretando muchos papeles clásicos. Posteriormente, Marina Sirtis iba a trabajar en muchísimas producciones teatrales en escenarios ingleses y europeos, entre ellas la famosa "The Rocky Horror Picture Show", espectáculo con el que emprendió una larga gira. Sin embargo la fama mundial llegó con la interpretación del personaje de Deanna Troi en *Star Trek: La nueva generación*. Seguidamente Sirtis, además de haber participado en las películas de la saga *Star Trek: La próxima generación* y *Star Trek: Primer Contacto*, ha actuado también en películas menores, entre los cuales citamos "Blind Date - Deadly Seduction" (1984).



El origen griego de Marina Sirtis confirió una exótica belleza al personaje de la consejera Troi.

Para el papel en *Star Trek: La nueva generación*, Marina, como también Patrick Stewart, el intérprete del capitán Picard, tuvo que corregir su fuerte acento londinense, que en ciertos casos el público americano habría entendido con dificultad. Casada desde 1993 con el músico de rock Michael Lamper, Marina Sirtis reside actualmente en Los Ángeles.









EN EL ÚLTIMO MOMENTO

Inicialmente, Sirtis había sido escogida para el papel de Tasha Yar. La llamada telefónica que le confirmaba la asignación del papel le llegó cuando, perdidas todas las esperanzas, estaba a punto de volver a Inglaterra. Fue luego Gene Roddenberry quien la creyó más idónea para el papel de Deanna Troi, quizá a causa de su figura dulce y mediterránea.

EL CONTROL DE VUELO

Desplazarse a través de la galaxia no es una cosa fácil, ni siquiera para las naves estelares de la Flota Estelar. Por eso existe un sistema principal destinado al control de vuelo, constituido por el cuadro de mando de navegación y ruta, que utiliza el oficial piloto.

Las principales responsabilidades del piloto son el trazado de la ruta, la supervisión de las operaciones automáticas de vuelo, la conducción manual

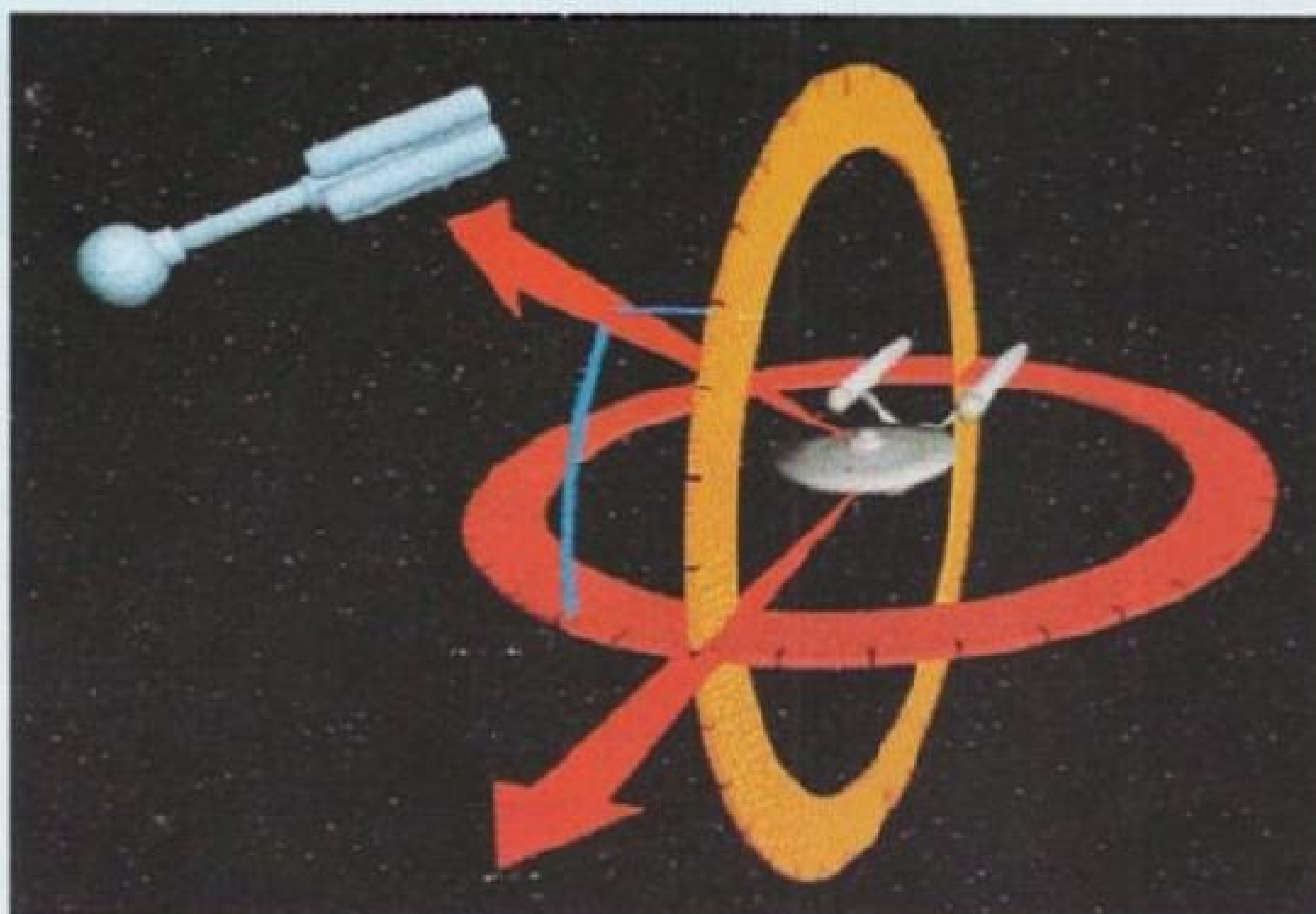


FIG. 1

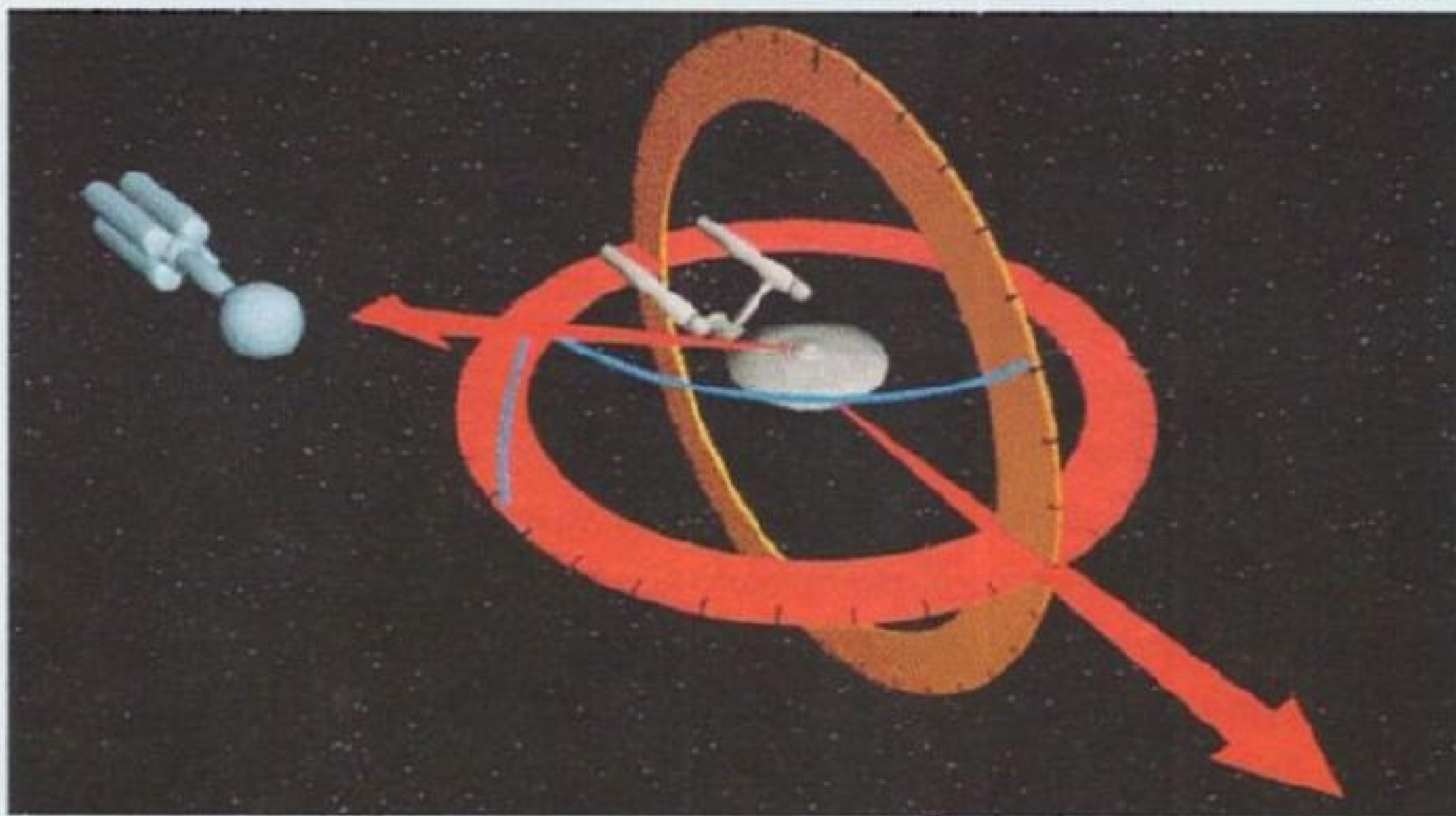


FIG. 2

de la nave, la verificación de la posición relativa y el contacto entre el Puente de Mando e Ingeniería. Cada uno de estos deberes se desarrolla accediendo al cuadro de mandos de navegación, en el cual están colocados todos los controles necesarios, que se pueden activar manualmente desde el mismo cuadro de mandos, o a través de comandos vocales.



Una imagen que muestra el puesto del piloto, con el visor de control y la consola de pilotaje de la nave estelar.

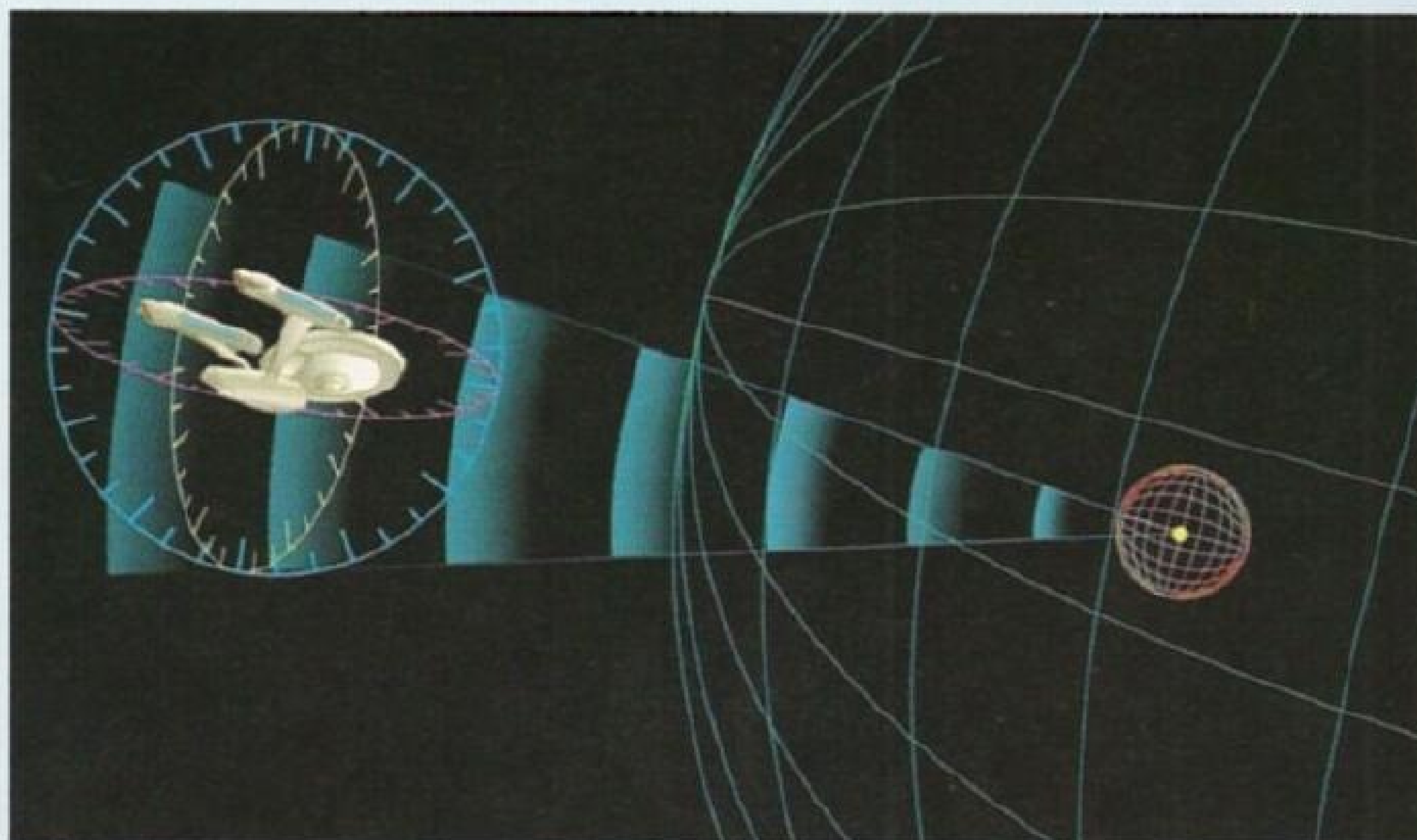


FIG. 3

El ordenador de navegación está preparado para "interpretar" formas distintas de indicar la ruta que se desea hacer recorrer a la nave.
Es posible, por ejemplo, indicar un destino específico, un planeta o sistema estelar, o también una estación espacial, que esté contenida en la memoria del ordenador. En este caso, las coordenadas de llegada ya están grabadas y es suficiente indicar el nombre del destino para que el ordenador calcule la ruta para encontrarla (fig.3).
Sucede lo mismo cuando se desea interceptar otra nave durante la navegación. También en este caso será el ordenador el que calculará la dirección a seguir, primero calculando la posición de la nave mediante un sistema de ángulos (figs. 1 y 2) y luego elaborando la ruta sobre la base de las coordenadas obtenidas a través de los cálculos y actualizándola en función de los desplazamientos sucesivos.

LOS EXTRATERRESTRES Y SUS BISABUELOS

Los marcianos han vuelto. El mérito, o mejor dicho, el "último" mérito –porque el fenómeno es cíclico al igual que toda las modas– corresponde a una película singular: "Mars Attacks!", del director Tim Burton, imaginativo trabajo animado por personajes grotescos y no privados de ferocidad.



Los hombrecillos verdes –en el fondo así es como todos imaginan a los habitantes de Marte– han recuperado el lugar que les corresponde, el de los protagonistas. Por otro lado, antes de la llegada del término "alienígena", se solían definir como "marcianas" las posibles formas de vida extraterrestre. ¿Pero por qué precisamente marcianas, y no quizás jupiterianas, o saturnianas? La explicación de ello tiene cierto interés. En el año 1877 el astrónomo Giovanni Schiaparelli, director del observatorio de Milán, observó en la superficie de Marte la presencia de una compleja red de canales que le parecieron aumentar de número con los años. Un colega suyo americano, Percival Lowell, profundizó este descubrimiento con una serie de escritos que suscitaron mucho interés al final del XIX; no se tardó en suponer la frenética actividad de nuestros "primos" marcianos para intentar utilizar al máximo el agua restante en el planeta, que en caso contrario se vería abocado a la desertización. En 1898, H.G. Wells centró en los marcianos su novela "La guerra de los mundos", adaptada a la gran pantalla en el homónimo film dirigido



Antes de evolucionar hacia las infinitas y variadas especies presentes en Star Trek, como este ejemplo, los extraterrestres eran siempre verdes y se llamaban "marcianos".







por Byron Haskin en 1952.
Nuevos y mejorados telescopios hicieron naufragar definitivamente cualquier hipótesis de vida en Marte, pero los marcianos ya se habían convertido en protagonistas incuestionables de cualquier suposición de ciencia-ficción.
Hoy en día sabemos que no sólo en Marte, sino en todo el Sistema Solar, no existen formas de vida alienígena. ¡Pero de eso a poder decir que no existen en el Universo otras formas orgánicas pluricelulares distintas de la nuestra hay mucha diferencia! Sería como sostener que en los océanos no hay peces sólo porque, observando un vaso lleno de agua, éste no contiene ninguno. Gracias a las últimas evoluciones de la espectrografía astronómica, que se refiere a la nueva ciencia de la astroquímica, se ha aceptado incluso que el universo rebosa de moléculas complejas formadas por compuestos de carbono, hidrógeno y nitrógeno, que están siempre en la base de formaciones orgánicas. Existe incluso un programa del gobierno norteamericano, el S.E.T.I. (Search of Extra Terrestrial Intelligence), frecuentemente mencionado en las películas de ciencia-ficción más recientes, como por ejemplo "Species" dirigida en 1995 por M. Helgenberger, que se encarga precisamente de descubrir si formaciones de este tipo han evolucionado a seres inteligentes.
En resumen, un universo en el que viven las más diversas formas de vida –tal como nos lo muestra ***Star Trek***– es realmente posible.



De los "marcianos" se ha pasado a sofisticadas historias de contacto entre culturas.





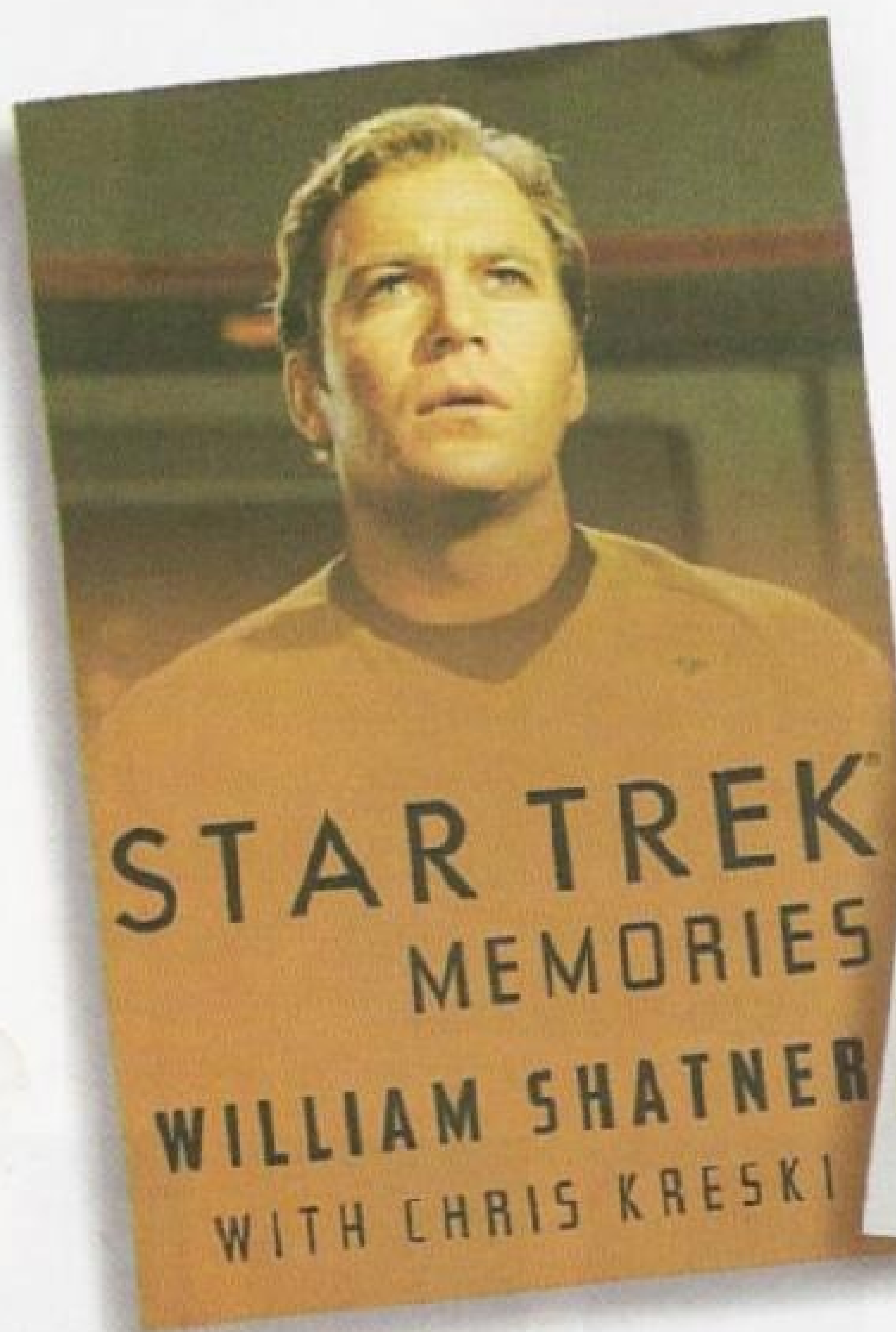


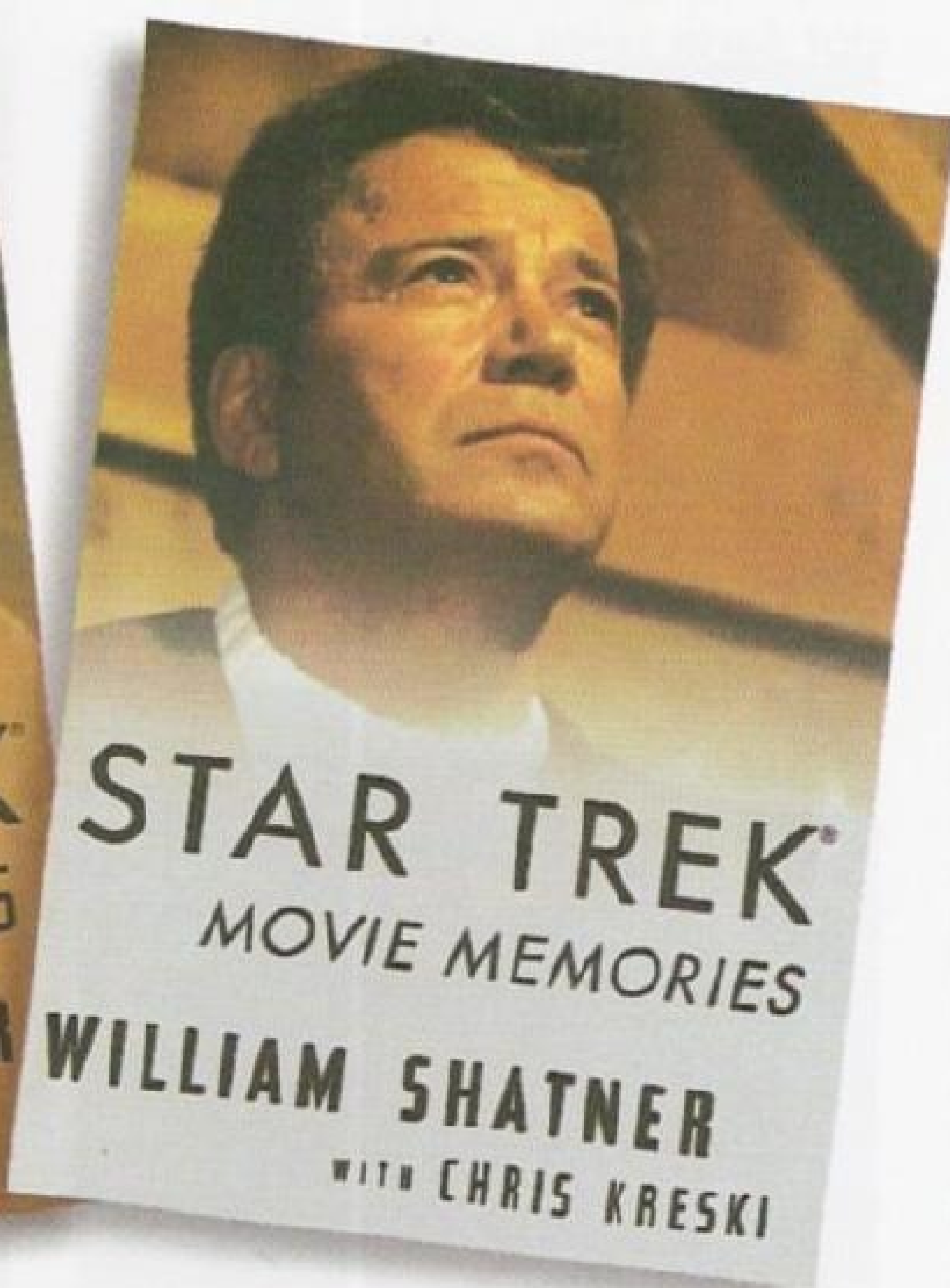
LA MEMORIA DE LOS DIVOS

Después de treinta años de aventuras ininterrumpidas, el capitán Kirk y el señor Spock han entrado para siempre en el mito. El destino de sus intérpretes no ha sido menor: los actores que dieron cuerpo y alma a esos personajes se convirtieron también en verdaderas leyendas vivientes. La comparación con el personaje, el impacto de la fama, las reflexiones sobre la influencia de su carrera en su vida se han convertido en tema de algunos libros autobiográficos que Shatner y Nimoy han regalado al público, contando su gran aventura. Siguiendo su ejemplo, también los intérpretes de los otros héroes de la Serie Original han publicado una serie de interesantes biografías: Nichelle Nichols (Uhura), James Doohan (Scott), George Takei (Sulu) y, por último, Walter Koenig (Chekov), cuyo libro está casi acabado.

El primer actor que escribió un libro sobre ***Star Trek*** fue Leonard Nimoy, que en el lejano 1975 tituló "I am not Spock" ("Yo no soy Spock"), que se podría definir como una larga reflexión sobre las ventajas e inconvenientes que puede ofrecer la inter-







William Shatner, el capitán Kirk, tuvo tanto éxito con sus Star Trek Memories que decidió publicar una segunda parte, las Star Trek Movie Memories.

pretación de un papel que inmediatamente se convirtió en legendario. En ese libro, Nimoy marcaba distancias con el personaje de Spock, explicando que para un actor ser identificado totalmente con un personaje puede ser más una limitación que una ventaja. Al cabo de muchos años, Nimoy ha ampliado su reflexión en el reciente "I am Spock" ("Yo soy Spock"), un libro en el que –como se puede intuir– el actor parece aceptar con menos dificultad la identificación con el personaje que le ha hecho tan célebre. Trazando el balance de un fenómeno que en 1975 estaba sólo empezando, Leonard Nimoy se da cuenta de que los fans, reconociéndolo como intérprete insuperable de un personaje, aprecian al mismo tiempo también el resto de sus trabajos.



Las memorias de William Shatner, recogidas en dos libros titulados "Star Trek Memories" e "Star Trek Movie Memories", transcurren, en cambio paralelas a la historia de ***Star Trek*** El primer libro, en el que el actor rememora los tiempos heroicos de la Serie Original, es rico en interesantes anécdotas y en las singulares vicisitudes que comportaba la elaboración de las series en los años 60. En el segundo libro, Shatner recuerda en cambio la evolución y las mil aventuras de la saga cinematográfica. No faltan, naturalmente, las reflexiones sobre su personaje, el capitán Kirk, héroe entre los héroes. Además, en ambos libros, el actor se refiere a varios conflictos que, en el curso de tantos años de creación de la saga, no dejaron de estallar entre los actores e incluso con el "Creador", Gene Roddenberry. Diferencias de opinión y choques de personalidad, inevitables en cualquier relación humana, que la fama de ***Star Trek*** y de sus intérpretes a menudo amplificó en exceso

Las biografías de Shatner y Nimoy ilustran la compleja conexión que se estableció entre sus vidas y sus carreras.



LOS AÑORADOS AÑOS DE LA ACADEMIA

Septiembre de 1991 era una fecha importante para los fans de ***Star Trek***. El 25 aniversario de la saga televisiva y cinematográfica más famosa del mundo se estaba acercando, y los trekkers de todo el mundo iban a celebrar el acontecimiento. La Paramount no podía dejar escapar la ocasión: era el momento de lanzar un nuevo éxito. Sin embargo esta vez los proyectos para la producción de otra película, la sexta, con el reparto habitual fueron precedidos por una idea que, si llegaba a realizarse, iba a cambiar radicalmente el curso de la saga de ***Star Trek.***

Harve Bennett había propuesto realizar una película que no iba a ser la continuación de las anteriores, sino que iba a constituir más bien un "preludio" de toda la saga. Un "cómo empezó todo", con un relato de las aventuras de los héroes de la *U.S.S. Enterprise* en la época de sus estudios en la Academia de la Flota Estelar.

La película debía llevar el título de *Star Trek: Starfleet Academy* y la historia iba a tratar de las vidas de los tres personajes principales, Kirk, Spock y McCoy, y de su primer encuentro en la Academia. Kirk llegaba a la misma desde la granja de sus padres en Iowa, donde cortejaba muchachas bonitas y gastaba sus energías conduciendo lanzaderas planetarias; Spock, el primer vulcano de la historia que entraba en la Academia, acababa en cambio de dejar, contra la voluntad de su padre, su planeta natal; y finalmente McCoy, que quería ser médico en una nave estelar, intentaba dar un sentido a su vida después de desconectar los aparatos que mantenían con vida a su padre. En la Academia, según la idea de Bennett, Kirk y Spock iban a mantener una constante rivalidad hasta el momento en que Kirk defendía al vulcano en el trans-



El filme pensado por Bennett, que finalmente no se produciría, tenía que narrar las hazañas de juventud de Kirk, Spock y McCoy.

curso de una agresión racista. A partir de este momento, los dos iban a ser amigos y el espectador sabría que ambos iban a encontrarse de nuevo al cabo de unos años a bordo de la mítica *U.S.S. Enterprise*.

Evidentemente, los papeles protagonistas no podían ser interpretados por William Shatner, Leonard Nimoy y DeForest Kelley, ya entrados en años; se iban a seleccionar caras nuevas, e incluso corrió la voz de que el papel del joven Kirk iba a recaer en Michael J. Fox, protagonista de "Regreso al futuro".

Los viejos actores iban a contar con pequeños papeles, interpretándose a sí mismos al principio y al final de la película. Harve Bennett trabajó en la idea de *Star Trek: Starfleet Academy* durante casi dos años, pero en el momento decisivo, por distintas razones, la Paramount decidió que esta película iba a producirse sólo después de un sexto film rodado con el reparto habitual, a fin de conmemorar el veinticinco aniversario de ***Star Trek*** con Shatner y compañía. Al productor, que había seguido la saga a partir de la segunda película, le disgustó esta actitud y no aceptó la producción de la sexta película, entre otras cosas porque para su realización la Paramount sólo le daba 11 meses de plazo, lo justo para que el film se estrenara antes de las celebraciones del aniversario.



Según los fans, los actores y la producción, los veinticinco años del nacimiento de Star Trek tenían que celebrarse con el reparto original.

El fracaso de este proyecto se debió a más de un motivo. No sólo la Paramount recibió una avalancha de cartas de fans que rechazaban la posibilidad de ver a actores que no fueran Shatner, Nimoy y Kelley en los papeles de Kirk, Spock y McCoy, sino que los mismos protagonistas no estaban nada conformes con la posibilidad de verse "suplantados" y así lo dijeron sin tapujos. Finalmente, tampoco Gene Roddenberry tenía la intención de aprobar un proyecto de este tipo, puesto que estaba convencido de que los personajes y los actores que los habían interpretado durante 25 años eran ya indisociables.



Según la idea de Bennett, la película iba a plasmar la hostilidad inicial entre los jóvenes Kirk y Spock, que acabaría dejando paso a una gran amistad.

continuará

UNA AMENAZA CERCANA

De entre las muchas amenazas que pueden afectar, ya no al solitario explorador del espacio, sino a toda una especie, sin duda la más aterradora es la de los borg, capaces de hacer perder a toda una especie su identidad para absorberla en una unidad terrible y poderosa. Lo malo es que, de momento, aún no se ha encontrado la solución adecuada para detenerles.

BORG - Una raza inmensamente poderosa de humanoides, procedentes del Cuadrante Delta de la galaxia. Los borg son cíborgs, es decir, poseen implantes cibernéticos que les otorgan grandes capacidades tecnológicas y de combate. Los borg no tienen personalidad individual, sino que forman parte de una conciencia colectiva llamada el colectivo borg.

COLECTIVO BORG - Término empleado para describir la conciencia de grupo de la civilización Borg. Cada individuo borg esta unido al colectivo mediante una sofisticada red subespacial que asegura que cada miembro individual esté supervisado.

ASIMILACIÓN - Proceso mediante el que el colectivo borg adquiere nuevos miembros. Un miembro de cualquier raza humanoide puede ser rápidamente asimilado al colectivo, lo que implica por un lado la absorción de todos sus conocimientos en el colectivo, su transformación en un cíborg y la negación de sus características individuales.



STAR TREK®

LA COLECCIÓN

